

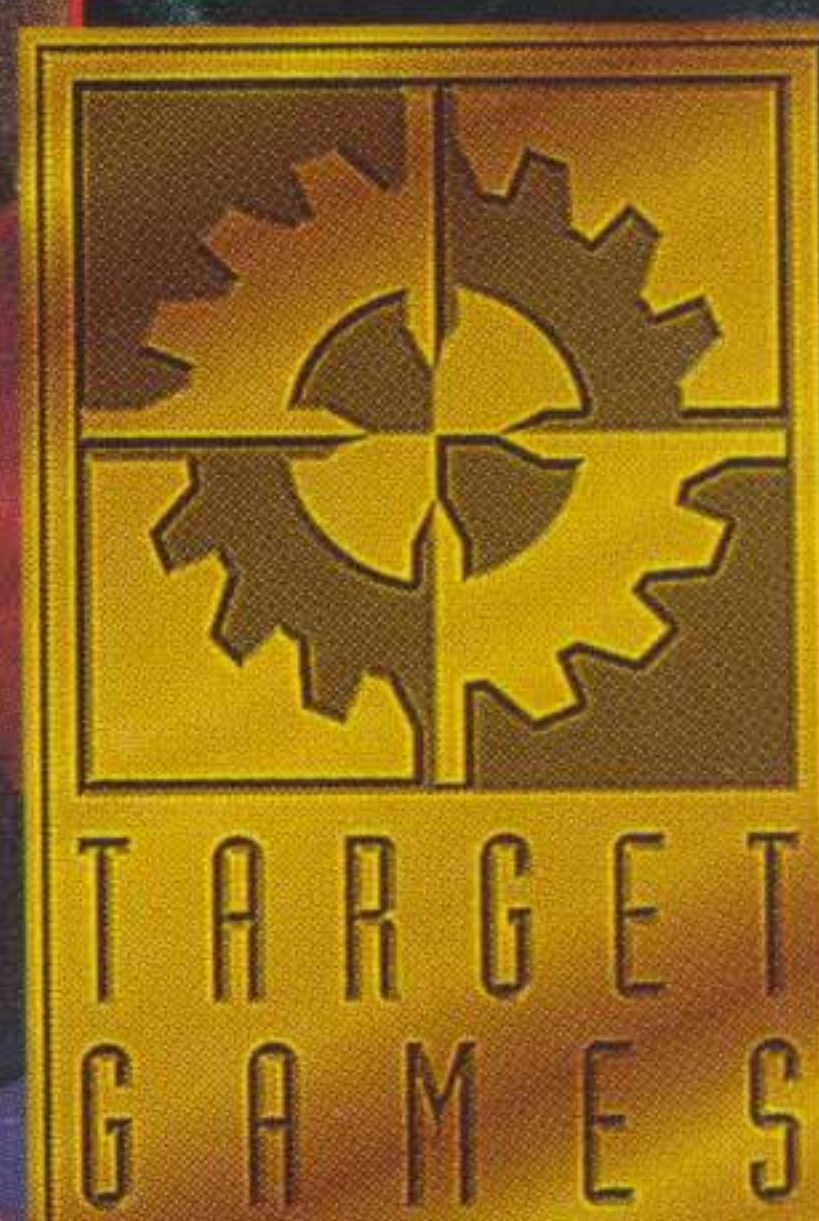
MUTANT CHRONICLES



TECHNO-FANTASY ROLLSPELET - ANDRA UTGÅVAN



MUTANT CHRONICLES





VÄLKOMMEN



TILL FRAMTIDEN

VÄLKOMMEN TILL FRAMTIDEN

MEGAKORPORATIONERNA



Capitol



Bauhaus



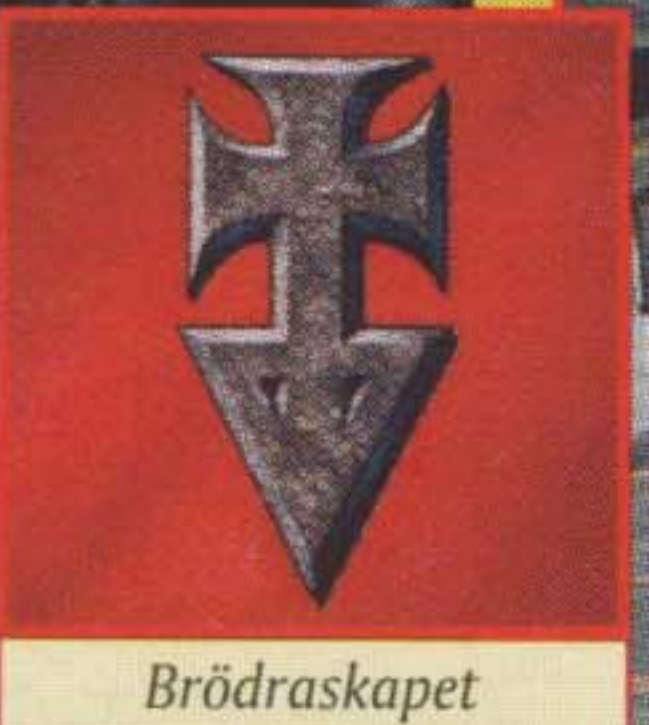
Mishima



Imperial



Cybertronic



Brödraskapet



Den Mörka Legionen



Det är det en gång i tiden fanns nationer, där finns numera bara företagen. De härskar över de bebodda världarna. Allt styrs av deras okuvliga jakt på dominans och vinst. Megakorporationerna är gigantiska skapelser, ekonomiska titaner som når överallt på människans världar och tvingar in allt så att det passar deras behov. Det tillverkar allt från livsmedel till vapen. Arbetsstyrkorna kan räknas i miljarder. Tillgångarna är oräkneliga. Deras konflikter ruskar om de plågade världarna med sitt våld.

Att vara anställd av en korporation är att vara del utav en livstil och skänka både kropp och själ till företaget. Under varje ögonblick i livet bombarderas medborgarna och arbetarna utav arbetsgivarens propaganda. De blir tillsagda att just deras korporation är överlägsen, att bara deras korporation har rätt... att bara deras livsstil är den bästa.

Det demokratiska Capitols medborgare vet att de är fria och att alla andra vill krossa deras frihet. Capitols väldiga arméer har som syfte att försvara friheten. Undersåtarna till Bauhaus fyra Kurfurstar vet att de omges av fiender som traktar efter deras välstånd och tekniska överlägsenhet. Generalerna i Bauhaus militära ordnar arbetar hårt för att försäkra sig om att skydda tillgångarna.

De som tjänar Mishimas Arvfurstar vet att bara de förstår ärans och hederns sanna natur och att universum är fullt av sådana som söker fördelar i kampen om de uråldriga domänerna. Samurajerna står redo att ge sina liv i kampen om dessa länder. Imperials Klansmän är precis lika övertygade om att bara de starkaste överlever och att man genom erövringar visar sin styrka.

Cybertronics gåtfulla anställda vet att de är fokus för universiellt hat och att alla strävar mot deras förintelse. För att lyckas måste fienderna besegra de cybernetiskt förbättrade försvararna.

Så föds konflikterna. Så föds krigen. I en tid av ekonomiska katastrofer och brist på resurser är dessa övertygelser nog för att driva miljoner människor i krig.

BRÖDRASKAPET

Höjda över korporationernas krig finner man Brödraskapets medlemmar. Dessa är mänsklighetens andliga väktare. I spetsen för Brödraskapet står Kardinalen, den mäktigaste människan i historien. Han är en varelse med enorm andlig, moralisk och världslig makt. Han betjänas av otaliga miljarder anhängare. Missionärerna sprider hans lära. Inkvisitorerna jagar hans kätterska fiender. Skådarna använder Konstens mystiska krafter i hans namn. Otaliga fanatiska soldater står redo att dö för hans skull.

Tron på Kardinalen är det sista återstående element som binder ihop mänskligheten. Folk från nästan samtliga korporationer (med Cybertronic som anmärkningsvärt undantag) flockas till mässorna i de himlasträvande katedralerna, där man kan finna Krönikornas eviga sanningar inskrivna i väggarna. Medborgare i alla korporationerna följer Kardinalens budskap om hopp och frälsning. Alla behöver något att tro på, för tiderna är mörka.

DEN MÖRKA LEGIONEN

De som tjänar de Mörka apostlarna är mänsklighetens eviga fiender. Den Mörka legionens otaliga horder konstruerar väldiga ciradell överallt på människans världar. Odöda krigare anfaller i svärmar mot mänsklighetens arméer och tvingar till och med de fallna att tjäna vidare. Oräkneliga

kättare infekterar varje hörn av samhället och sprider sina budskap om korruption och uppror. De framavlar krig mellan megakorporationerna och sprider missämja och hat bland människorna.

De tjänar Ilian, intighetens härskarinna, den Mörka symmetrins



mästarinna. De dyrkar Algeroth, krigets apostel, herre över den Mörka teknologin. De lyssnar till Semais lögner, föraktets apostel, som vänder syskon mot syskon. De dansar till Muawijhes vanvettsmusik, galenskapens herre. De njuter av Demnogonis avskyvärda sjuklighet, föruttnelsens apostel. Och dessa mäktiga varelser tjänar i sin tur en än värre herre, all onskas yttersta källa, den Mörka själen.

Apostlarna är inte bara mänsklighetens fiender, utan även varandras. Deras undersåtar drabbar ofta samman i strid om ledarskap och dominans. Så förs än fler strider. Så spills än mer blod.

KARTELLEN

Under hotet från de ständiga attackerna från den Mörka legionen har till och med megakorporationerna ingått en osäker och sporadisk vapenvila. Så mäktiga är de Mörka aposstlarnas tjänare att de har tvingat korporationerna att slå sig samman för att kunna stå emot. Därigenom skapades Kartellen, en samarbetsorganisation som agerar för samtliga korporationer och försöker upprätthålla den ömtåliga freden mellan dem och samordna operationer mot den Mörka legionen. Kartellens främsta tjänare är de legendariska Doomtroopers som rekryteras bland korporationernas allra främsta krigare. Doomtroopers övas till en nivå som ligger långt över vanliga dödliga krigares.

Än så länge har Kartellens framgångar varit blandade. Den har lyckats åstadkomma en del segrar mot den Mörka legionen, men har helt misslyckats med att upprätthålla freden mellan korporationerna. Den är faktiskt mer ett forum för förhandlingar när det gäller att moderera stridigheterna, hellre än att vara en sann representant för en mänsklig enhet. Dock underhåller den hoppet om att en förenad mänsklighet ska kunna stå emot Mörkret.

HISTORIEN SÅ HÄR LÅNGT...

UTVANDRINGEN

Jorden under det sena 2200-talet.

Skördarna slår fel och nationer svälter. Befolkningarna hukar sig av rädsla inför hotet om krig. De desperata massorna ropar om befrielse från denna förgiftade födelseplats.

Planer läggs i styrelserummen i de väldiga företagstornen och mögnar i hemlighet under årtionden. Man bygger strömlinjeformade silverskepp till ofattbara kostnader. Hela världar blir omskapade i enlighet med bolagsteknikernas visioner.

En hinna av atmosfär skapas runt Månen. Mars röda öknar görs bördiga. Djungler växer fram under Venus molntäcke. Jorden våldtas och plundras för att detta mäktiga arbete ska kunna betalas, intill den dag då allt är redo och bolagen delar med sig av sin plan. Jag kommer nu att tala om Utvandringen, när de myllrande massorna steg ombord på korporationens väldiga skepp... när de främsta och bästa av folket fick stiga ombord på de stora skeppen. Jag kommer att berätta om den gråt och tandgnisslan som uppstod när de som lämnades bakom blev varse sitt öde, att de skulle tvingas vandra över den förbannade jorden för evigt.

Sålunda kom megakorporationernas flaggor att vaja stolt i vinden på de nya världarna.

Det var en tid av hopp och terror och gäckade förhoppningar, det var gryningen till en ny tidsålder.

Megakorporationernas barn steg ner på de världar som beretts åt dem. Var och en utav korporationerna hade en dröm, en vision om den perfekta världen, ett ideal som dess folk aspirerade mot. Var och en utav korporationerna strävade efter att uppnå sitt ideal bland solsystemets omformade världar.

Mäktiga Capitols pionjärer steg ner på Lunas mark och började bygga den största stad som någon av dessa världar någonsin känt. De lade beslag på Mars fruktbara, röda slätter och koloniserade vad som de kom att kalla Frihetens land.

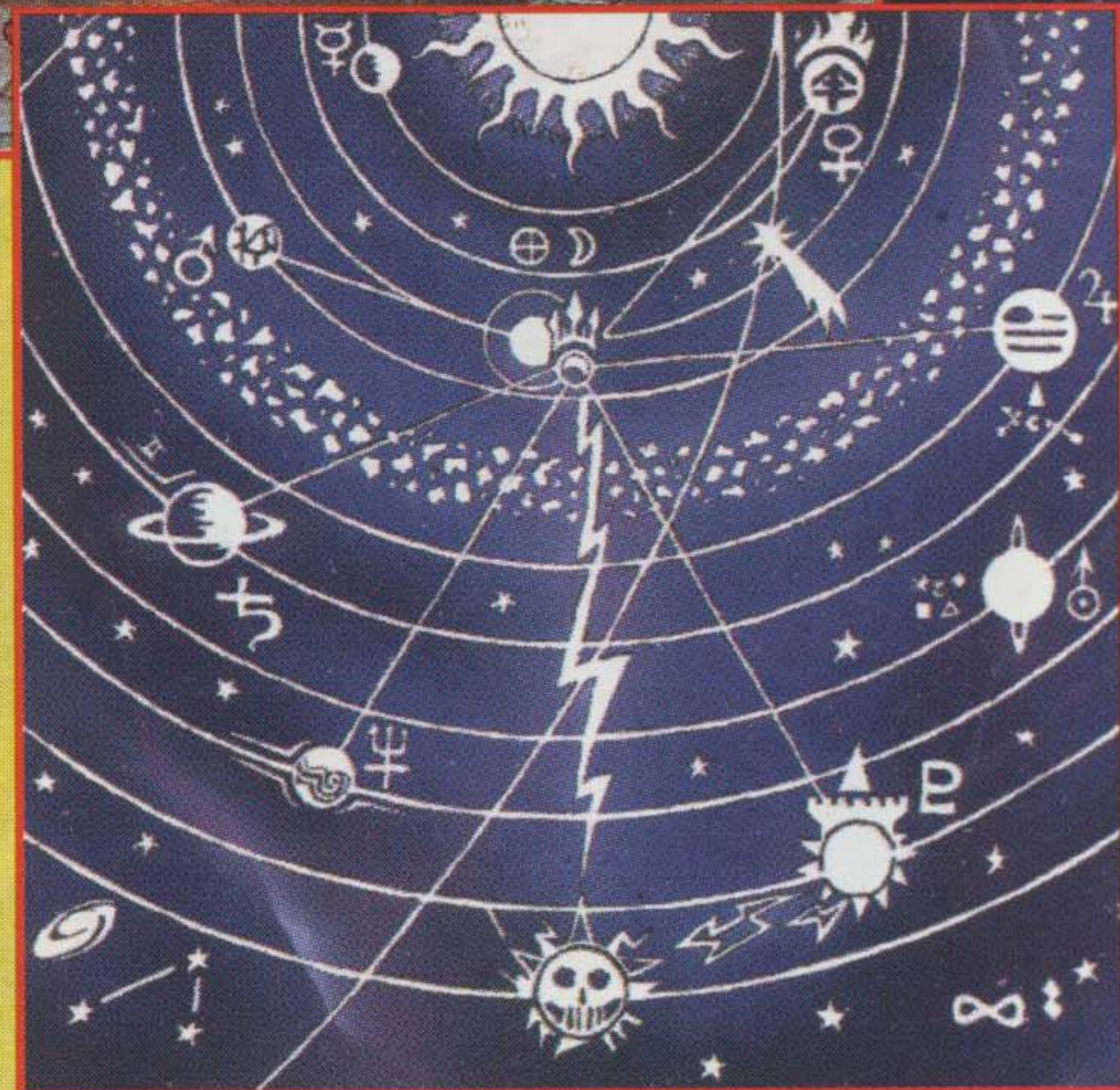


Bauhaus bosättare strävade i Venus ångade djungler och vulkaniska arkipelager, där man byggde städer, fabriker och väldiga egendomar. Man slogs mot fruktansvärda monster och vedervärdiga omständigheter för att kunna bygga en ny och perfekt värld av ordning och reda.

Mishimas hedersbundna medborgare grävde ut sina grottstäder under Merkurius brännande sandöknar. Den väldiga underjorden fylldes av människor. Ljusen glittrade på platser som förut bara fyllts av mörker. Arbetarna grävde ner sig i djupet. Gigantiska smältverk glödde av vit hetta. Mishimas storfurste log då han fann arbetet gott.

Imperial kämpade för att kunna karva ut en nisch i det redan överbefolkade solsystemet och sände ut stora styrkor för att lägga beslag på land över hela det inre systemet och för att utforska asteroidernas och de yttre planeternas okända territorier.

Överallt rådde aktivitet. Människornas världar svärmade av företagsamhet. Våldiga städer uppfördes, nya handelsleder inrättades. Det fanns bara en lugn plats. Jorden ignorerades och lämnades att förfalla i barbari. Den är en senil förälder som övergetts av sina generade barn. De som blev kvar saknade hopp och sedan slukade sanden städerna.





DE FÖRSTA KORPORATIONSKRIGEN

Korporationerna såg ut över sina världar och fann att allt var gott. Hela solsystemet var under deras kontroll. Ingenting kunde hota dess överhöghet. Deras var den största, rikaste och mest avancerade civilisation som någonsin existerat. Man hade tillgång till teknologi som låg bortom allt vårt nuvarande, reducerade folk bara kan drömma om. De kunde bota de sjuka och mätta de hungrande. De hade kunskapen att förändra hela världar. De var stolta och högmodiga, men deras stolthet skulle snart inte räcka till, eftersom de skulle råka ut för en kraft som trotsade all mänsklig förståelse. Varenda aspekt i deras civilisation var dömd att misslyckas.

Det började när trupper från Imperial nådde fram till Nero, den kalla och mörka värld, i utkanten av vårt solsystem. Där fann man en märklig tavla. Det var inte förrän långt senare som man förstod vad man hade stört, för all kontakt gick förlorad. Strax därefter sträckte sig den Mörka symmetrin genom solsystemet och började infektera de mäktiga, tänkande maskinerna. Den första och mest subtila delen av den Mörka själens ansträngning att krossa mänskligheten hade inletts.

Fruktansvärda händelser inträffade. Komplexa tekniska system drabbades av fel. Kraftverk exploderade och förstörde hela städer. Tänkande maskiner löpte amok och vände sina automatiska vapen mot den mänskliga befolkningen. De gigantiska kreditsystemen kollapsade och tvingade ekonomin på knä. Nya sjukdomar dök upp och spred död omkring sig. Överallt hördes rykten om sabotage. Korporationerna skyllde på varandra. Ond påverkan fyllde de tänkande maskinerna och visade att de rivaliserande korporationerna var skyldiga när de faktiskt inte var det. I förvirringen kunde ingen avgöra vad som var sant och vad som var falskt. Människorna förlitade sig så mycket på maskinerna att de fortfarande trodde på dem, även när de synliga bevisen sade något annat.

När system efter system bröt samman, försvann kontrakt spårlöst och fakturor upphörde att existera. Hela ekonomin, som var grunden till planeternas välstånd, upplöstes över en natt. När de automatiska fabrikerna stannade och ljusen slocknade över hela solsystemet gjorde folk uppror och skyllde katastrofen på ledarna. Härskarna fann det lättare att skylla på de rivaliserande korporationerna. Spänningarna ledde till konflikter. Konflikterna eskalerade till krig. En ny mörk tidsålder inföll. Det första korporationskriget började.

Över Mars södra halvklot, som var solsystemets bördigaste och rikaste del, rasade kriget när Capitol, Mishima och Imperial slogs om landet. I Graveton-arkipelagen utbröt en titaninsk kamp mellan Bauhaus, Mishima och Capitol över de Tusen öarna.

På varje civiliserad värld, mellan varenda korporation, pågick krigen med vanvettig intensitet. Rädslan eldade på dem... rädslan för att mörkret skulle falla över dem för evigt. Rädslan för att det inte skulle finnas tillräckligt med resurser för en enda korporation i det nya och nätt och jämt kända universum.

Nya allianser skapades så fort endera sidan såg en tillfällig fördel. Sådana allianser upphörde lika snabbt när någon ny fördel dök upp. Det var en tidsålder av fruktansvärda förräderier, som skapade hat som levt kvar i århundraden. Det var en tidsålder av vettlöst våld, när korporationerna kastade sig mot varandra vid minsta provokation. Strid födde mer strid. Våld ledde till hämnd.

BRÖDRASKAPETS TILLKOMST

In i denna mörka tidsålder steg en man med både hopp och visioner. Hans namn var Nathaniel Durand. Han blev vårt välsignade Brödraskaps första Kardinal.

Durand talade mot det annalkande mörkret. Han talade om hotet från den Mörka symmetrin som närmade sig. Han bevisade att de tänkande maskinerna hade förvandlats till Mörkets verktyg, hur de hade blivit infekterade av ondskans essens och vänt sig mot sina tidigare mänskliga herrar. Han predikade krig mot maskinerna och det vanliga folket lyssnade.

Man grep efter hammare och slog sönder alla tänkande apparater. Man krossade de väldiga maskinerna och kraftveken som drev dem.

Nathaniel var den förste utövaren av den välsignade Konsten, och han hade Ljusets krafter till sitt förfogande. Han lärde ut sin kunskap till sina mest pålitliga följeslagare och sände ut dem bland världarna för att predika budskapet. Överallt där ljusbringarna talade, lyssnade de vanliga människorna. Budskapet var enkelt, men det förklarade världens kaos.

Snart kändes Nathaniel Durands inflytande i var och en av korporationerna. I denna tid av krig och blodspillan gav han folket hopp... något som var viktigare än guld.

Så kom det sig att korporationerna insåg att de inte kunde döda Durand och att de inte kunde driva ut hans heliga budskap, så man bestämde sig för att komma överens. Man erkände offentligt hans andliga överhöghet och använde sina propagandaapparater för att sprida hans budskap. Man trodde att man kunde utnyttja hans budskap för att styra folket. Man la ritningarna till de gamla maskinerna på hyllan och beordrade sedan de egna soldaterna att bidra till förstörelsen. Allt som





hade den minsta kontakt med de tänkande maskinerna förstördes.

Så kom det sig att Nathaniel Durands ord spreds över alla världar och att Ljusets krafter kom att förberedas inför den kommande striden mot Mörkret. Välsignad vare han.

Vid det här laget hungrade folket efter den välsignade Nathaniels ord, så som man en gång hade hungrat efter bröd. Durand själv såg att han måste organisera en styrka som var kapabel att utmana Mörkret i kampen om människans själ. Ur dessa två tvingande nödvändigheter föddes vårt Brödraskap.

Nathaniel Durand proklamerades som den förste Kardinalen och blev snabbt den mäktigaste andliga och världsliga ledare som mänskligheten någonsin haft. Han gav order om att de fyra direktoraten skulle skapas.

Tidigt under Kardinal Durands långa styre flockades miljoner troende till Brödraskapet, hungrande efter Kardinalens andliga kunskap. Var och en gav villigt upp en tiondel av sina inkomster för att hjälpa spridandet av ordet. Kardinalen gav order om att pengarna skulle användas till att bygga katedraler, mäktiga byggnader som skulle bli fästen för tro – hopp och ljusets fyrstorn som höjde sig över människornas städer. Kardinalen förstod att en splittrad mänsklighet till slut måste falla för Mörkret, så han insåg att han måste få slut på korporationskrigen. Han sände ut emissarier till var och en av korporationerna och talade om att de måste sluta fred för att inte drabbas av Brödraskapets vrede. Stapplande, ovilligt, utan att vilja ha Brödraskapets fulla tyngd bakom sina fiender, skickade var och en utav korporationerna emissarier till förhandlingsbordet. Efter tjugofem år av långa och svåra förhandlingar skrev man under Heimburgavtalet. Det första korporationskriget var slut. Man bildade Kartellen med uppgift att lösa tvister mellan korporationerna.

En kort tid av hopp inleddes. Den skulle inte räcka länge. På jakt efter kunskap om vad som hänt deras sedan länge försvunna föregångare landade i hemlighet än en gång en styrka från Imperial på Nero. Där fann man Avvärijandets första sigill.

AVVÄRJANDETS FÖRSTA SIGILL

När det första sigillet bröts släpptes den Mörka själens tjänare fria. En våg av terror sköljde över solsystemet. Några av Brödraskapets Skådare blev vansinniga. De stack ut sina ögon i skräck för de visioner de hade erhållit. Några blev Kättare, Mörkets profeter, och predikade mot Brödraskapet. Under ett helt år drabbades de civiliserade världarna av mardrömmar. Sedan förvandlades mardrömmarna till verklighet.

Den Mörka legionen anföll mänsklighetens världar och bringade förstörelse och desperation. Våldiga citadell restes nästan över en natt överallt på de bebodda planeterna. Trots korporationernas militära slagkraft var man oförberedd på strid med denna nya fiende. Våldiga områden på Mars, Venus och Merkurius föll för de fasansfulla angriparna.

Monstruösa arméer marscherade fram. Hur envist motståndet än var, tycktes det som om man bara nätt och jämt kunde sakta ner framryckningen. Stad efter stad, fäste efter fäste, föll för Mörkets styrkor. Det var bara Luna, där Kardinalen och den första och våldigaste av katedralerna härskade, som besparades. Dit kom flyktingar från hela solsystemet.

Långsamt fick man kännedom om namnen på den Mörka legionens ledare – de Mörka apostlarna – Ilian, Intighetens furstinna och de Mörka mönstrens väverska; Muawijhe, vansinnets apostel, synernas herre; Semai, lögnernas furste, föraktets herre; Algeroth, den Mörka teknologins furste, krigets apostel; och slutligen Demnogonis, besudlaren, förruttnelsens apostel, herren över allt som är orent.

För att kunna förstå de Mörka apostlarna måste man förstå den Mörka symmetrin. Symmetrin är ett mystiskt mönster av renaste ondska, som flödar genom allt och sammanlänkar det. Apostlarna är en integrerad del av detta mönster. Var och en är en del av mönstret, och var och en manipulerar det. Man kan säga att apostlarna är varsin del utav helheten, medvetna delar av det stora mönstret, kapabla att manifestera sig i fysisk skepnad.

«Då Imperials konkvistadorer tog sina första stapplande steg på den tionde planeten, den som först skådats i Kardinal Neros visioner, svepte en kall vind över världarna. Och så blev det att Mörkret väcktes, och dess ondska föll över våra unga världar likt en rasande eldstorm, och den förgjorde och besmutsade allt i sin väg. Blott med den starkaste hängivenhet, ändlösa uppoffringar och styrkan från Brödraskapets helgade Konst kunde Ondskans tidvattenvåg hejdas. Mänskligheten drog en lättnadens suck, och megakorporationerna kunde fortsätta med sina interna fejder...

Men skadan var skedd. Mörkret hade kommit för att stanna.»



Archangel ur Brödraskapet



APOSTLARNAS ANKOMST

Nu inträdde en tid av fasa. På Venus dök den mäktige Algeroth, krigets apostel och herre över den Mörka teknologin, upp. Ingenting kunde stå emot honom. Här fanns mänsklighetens yttersta fiende. Hans arméer var

långt talrikare än någon korporationshär. Vapnen var märkliga och fruktansvärda.

En till synes oändlig hord vandrade ut ur nekrokamrarna. Grinande nekromutanter ledde svärmar av flugtäckta odöda legionärer över

slagfälten. Våldiga ezoghoular galopperade rätt in i korporationsarméernas täta led. Stenhudade razider sprängde fram med sina enorma vapen. Med Algeroth i ledningen tycktes Mörkets härar oövervinnerliga. Han klev rakt genom blodbadet med kroppen späckad av vapen. Allt som stod emot honom dog. Han gick inte att stoppa, han var den största fiende mänskligheten någonsin mött. Citadellens fabriker vräkte ut vapen åt Legionen. Styrkorna var oräkneliga. Enbart ryktet om Algeroths närvaro var nog för att få arméerna att skrikande fly från slagfältet. Han var den mest fruktade av alla de Mörka apostlarna. Nederlaget såg ut att bli fullständigt. Detta var mänsklighetens mörkaste timme.



DET VENUSIANSKA KORSTÅGET

Det var bara Kardinalen som inte gav upp hoppet. Han trodde på mänsklighetens slutgiltiga triumf. Han vandrade bland de hopträngda massorna, helade de sårade, botade de sjuka och predikade för de trogna. Där han gick strålade ljuset samman, och hoppet fyllde sinnena hos alla som hörde honom. Han visste vad som måste göras.

Han kallade samman ledningarna för alla megakorporationerna och talade om för dem vad som krävdes av dem. De var tveksamma till en början, och fruktade att de skulle förlora sina urgamla privilegier och makt om de gav efter för Brödraskapets överhuvud. Kardinal Durand diskuterade dock inte. Han påpekade bara att de skulle förlora allt i vilket fall som helst om den Mörka legionen var segerrik. Korporationernas ledare begrundade hans ord och fann att de var rimliga. De gick med på Kardinalens plan. Redan samma dag trädde den i kraft.

Inkvisitorer och missionärer rörde sig i korporationernas arméer och predikade skriften, samtidigt som man skyddade soldaterna från Mörkret med Ljusets kraft. Mänsklighetens härar kunde äntligen avsluta den långa reträtten med hjälp av de trogna, vars närvaro blev en sköld mot den Mörka symmetrin.

Nu kunde Mörkrets anhängare inte längre vinna lätta segrar över skräckslagna fiender. Nu möttes man av hårt motstånd från beslutsamma krigare som visste att de var mänsklighetens sista hopp, och att även det allra minsta hjältemod kunde vara nog i den kosmiska konflikten mellan det goda och det slutgiltigt onda.

Under tiden kallade Kardinalen till sig de främsta utav korporationernas elitstyrkor och beredde dem på strid. Capitols Sea Lions, Mishimas Hatamotos, Bauhaus Venusian Rangers och Imperials Blood Berets kom till hans sida. De förstärktes av trupper från det Andra direktoratet och leddes av de mäktiga Doomtroopers. Det var den största samlingen av hjältar i mänsklighetens historia. Det var livsnödvändigt. Kardinal Durands plan var enkel. Han förde allihop till Venus för en konfrontation med Algeroth själv.

Den välsignade och krigets apostel möttes på slagfältet. Mänsklighetens krigare ställdes mot en väldig hord av ezoghoulers, legionärer, nefariter och centurioner. Omgiven av sin personliga livvakt, Vredesskvadronen, högg Kardinal Durand sig en väg av röd förintelse tills han stod öga mot öga med Algeroth. Under en dag och en natt kämpade den helige med förstörelsens herre. De slogs på alla plan. Heliga klingor ringde mot symmetriskt pansar. Svarta kulor studsade från helgade rustningar. Tidvågor av Mörk symmetri försökte dränka Ljuset. Till slut segrade Kardinalen. Algeroth flydde in i sitt citadell, men förföljdes av Nathaniel Durand. Där inne, i templet, framför Algeroths eget altare, besegrade Kardinalen den Mörka teknologins herre, men utsattes själv för ett dödligt sår.

Sålunda stupade Nathaniel Durand i sitt ögonblick av triumf. Ända sedan dess har vår glädje över hans seger modererats av sorgen över hans förlust. Men allt var inte förlorat, då han efteträddes av Bauhaus överbefälhavare Toth, en man uppfylld av sann helighet och krigisk glöd.

När Algeroth var besegrad förde Kardinal Toth kriget vidare mot den Mörka legionen. Han pressade långsamt bort kriget från de erövrade planeterna. Så småningom ledde Brödraskapet mänskligheten till seger.

Ett efter ett av citadellen vräktes ner. Armé för armé besegrades. Långsamt, stadigt och beslutsamt, lyckades mänskligheten få övertaget. Mörkrets styrkor retirerade till solsystemets yttre regioner.

Det var ofrånkomligt att mänskligheten skulle vända sig till Brödraskapet för ledning. Hade inte Kardinalen lett mänskligheten genom dess allra mörkaste stund? Hade han inte gett sitt eget liv för att rädda människorna? Folket var trött på krig, trött på korruption. Man längtade efter en ny tidsålder, och vårt Brödraskap visade vägen.

De väldiga katedralerna byggdes och förvandlades till pilgrimsmål för de trogna. Kardinal Toth gav order om att Brödraskapets Krönikor skulle nedtecknas på väggarna. Han utgav edikter vars syfte var att fördriva Mörkret för evigt, så att den fasansfulla tiden av strider mellan korporationerna inte skulle återkomma. Toths tre edikter var enkla:

- Ingen människa får bygga maskiner som tänker som människor.
- Ingen människa får färdas bortom Jupiters omloppsbana, för att inte väcka Mörkret på nytt.
- Ingen människa får någonsin söka kunskap om Mörkret.

TRONS TIDSÅLDER

Så inleddes en gyllene tidsålder. Representanter för Brödraskapet fanns överallt och bevakade samhällets alla nivåer för att försäkra sig om att mänskligheten höll sig ren i ord och dåd. Man utrotade kätteriet och såg till att ingen förbjuden forskning utfördes. Man såg till att begränsa stridigheterna mellan korporationerna. Man ledde människorna genom sitt exempel. Fred rådde överallt. Mörkret försvann, förblindat av Ljusets renhet. Under tusen år hördes inget från de Mörka apostlarna.

Somliga kättare menar att detta var en stagnationens tidsålder, när mänskligheten gick in i sig själv. Man säger att det första ediket stoppade all forskning, och att det andra ediktet hindrade människorna från att nå stjärnorna. Man säger att det tredje ediktet användes för att rättfärdiga en förtryckets tidsålder, och att det tolkades på ett sätt så att all kunskap om Mörkret förintades. De är dårar. Kardinal Toths tre edikter var rättfärdiga och kloka. Sorgligt nog har vi alla fått lära oss precis hur kloka de var, först efter att de hade brutits.

Det är människornas tragedi att glömma. Så länge lugnet under Trons tidsålder rådde glömde vi människor åtskilligt. Alla noteringar om den Mörka legionen ströks av Inkquisitionen, som fruktade att kunskapen skulle locka människor att bli avfällningar.

Den Mörka legionens hemsökelse glömdes när människorna vände sin håg mot andra konflikter, Imperials Bittra fejd, Bauhaus tronföljdskrig och Graveton-krigen mellan korporationerna tjänade till att distrahera människorna från minnet av de tidigare krigen.

Man kom att betrakta Legionen som en ren legend, sedan som ett av Brödraskapets verktyg för att rättfärdiga sin egen makt. För korporationernas ledare glömdes sin urgamla tacksamhet gentemot

«Ilian – Intighetens furstinna – var den första av de fem apostlarna att träda fram ur oändlighetens skuggor. Hon är den kraftfullaste uttolkaren av de mystiska trådar som löper genom den Mörka symmetris väv.

«Semais – Föraktets furstes – anhängare infiltrerar de mänskliga samhällena för att korrumpera dem inifrån. Hans korruptorer smyger genom skuggorna, utlovandes rikedom, ära och makt åt de klentrogna och svagsinta.

«Algeroth – den Mörka teknologins furste – är den apostel som främst är dedikerad krig och förintelse. Från födslokamrarna djupt inne i hans citadell marscherar ändlösa processioner av perverterade bestar mot mänsklighetens undergång.

«Muawijhe – Synernas furste – invaderar och sönderstyckar människornas drömmar för att väcka det vansinne som latent vilar i våra sinnen. Med sin väv av förvirring strävar han att behärska de sinnessjuka och klentrogna.

«Demnogonis – Besudlaren – slår de mänskliga världarna med farsoter och pestilenser, och banar därmed väg för den Mörka Legionens styrkor.



Nefaritkrigsherre – ett av Mörkrets mest kraftfulla väsen





På Merkurius uppstod skärmytslingar mellan Imperial och Mishima över Fukido. På Venus gled korporationerna än en gång in i ett krig över Gravetonarkipelagen. På Mars södra halvklot slogs samtliga korporationer om kontrollen över odlingsmarkerna. Överallt uppstod små gränskonflikter. Överallt uppstod små krig. Innan någon kunde förhindra det hade korporationerna återgått till det gamla konfliktmönstret. Trons tidsålder var förbi. Det andra korporationskriget hade börjat.

Kardinalen samtidigt som de retade sig på Brödraskapets edikter. De anklagade Brödraskapet självt för att ha blivit bestickligt och korruperat, och det låg mycket sanning i deras anklagelser.

Många anslöt sig nu till Brödraskapet för att de såg det som en väg till världslig makt. Korruptionen spred sig som en sjukdom genom Missionen, och en ny cell inom Inkvisitionen

skapades för att kartlägga den. Ett efter ett förbröt man sig mot Toths edikter.

Till att börja med uppstod en ny korporation, Cybertronic, ett företag som ignorerade ediktet mot tänkande maskiner och fnös åt Kardinalens heliga ord, som om de bara hade rört sig om vidskepelse. Cybertronic föddes genom en kolossal börsmanipulation, när ett obskyrt holdingbolag plötsligt tornade upp sig och förvandlades till den femte megakorporationen, bara över en natt. Dess dotterbolag erbjöd ny teknologi och nya vapen, och så stor var girigheten hos de övriga korporationerna att de handlade med Cybertronic, hellre än att svara på Kardinalens heliga rop på ett rättfärdigat korståg.

Cybertronic är en återgång till allt det vi avskyr, de Tänkande maskinernas tidsålder. Dessa maskiner visade sig vara ytterligt sårbara mot Mörkret. Cybertronic försöker inte bara skapa maskiner som tänker som människor... man är stolta över dem också. De använder tänkande

maskiner som vapen. De utkämpar sina krig med väldiga stridsrobotar och mänskliga kyrrasiärer, maskiner som inte bara tänker som människor, utan även kopierar deras form. De har sina chassörer, människor vars kroppar har fyllts av Cybertronics ondskefulla system på samma sätt som kättarnas kroppar är genomsyrade av den Mörka teknologin.

DET ANDRA KORPORATIONSKRIGET

Det var oundvikligt att en ny megakorporation skulle störa den harmoni som vårt Brödraskap hade strävat så länge för att uppnå. Nya allianser skapades. Maktbalansen förändrades när Cybertronics komponenter och vapen nådde marknaden.

På Merkurius uppstod skärmytslingar mellan Imperial och Mishima över Fukido. På Venus gled korporationerna än en gång in i ett krig över Gravetonarkipelagen. På Mars södra halvklot slogs samtliga korporationer om kontrollen över odlingsmarkerna. Överallt uppstod små gränskonflikter. Överallt uppstod små krig. Innan någon kunde förhindra det hade korporationerna återgått till det gamla konfliktmönstret. Trons tidsålder var förbi. Det andra korporationskriget hade börjat.

Det fanns ingen fred i denna nya tidsålder. Det fanns bara korta andningshål medan båda sidor i konflikten laddade om. Temporära allianser uppstod när två slog sig ihop mot den tredje på jakt efter någon tillfällig fördel. Snabbt därefter föll allianserna samman när de tidigare allierade började gräla om bytet. Det var en tid av totalt krig, när korporationerna än en gång laddade upp för att kunna utkämpa en evig strid.

Det var en tid när större delen av mänskligheten hukade sig och hoppades bli lämnad ifred. De som var anställda av korporationerna trodde att deras ledare hade rätten på sin sida, medan resten av mänskligheten bad för att bomberna inte skulle falla på dem. Här och var kämpade frilansare för att förtjäna sitt levebröd i skuggan av korporationsjättarna. Det var bara Kartellen och Brödraskapet som stod utanför striden och försökte upprätthålla freden.

Än en gång sökte sig skeppen bortom Jupiter. De fann inget motstånd. En del åkte ända till Nero. Ingen återvände. Det var en varning som ingen brydde sig om. Korporationskrigen fortsatte. Våldet eskalerade till nya fasansfulla nivåer. Befästningar spred sig som cancersvulster på planeternas ytor.

Då hände något som fick affärsmännen att reagera. Man fann ett nytt citadell på Mars. Likt det första symptomet på någon fruktansvärd sjukdom, dök det upp när kriget var som mest intensivt. Capitol sände omedelbart jetplan för att angripa det. Dessa blev nedskjutna av Imperial. Ingen vet varför.

Emissarier skickades iväg till Kardinalen. Doomtrooper-styrkan återinsattes och sändes i hemlighet ut för att undersöka citadellet. De överlevande återvände med budskapet om att citadellet var bebott. Korporationernas eliter rös. Det som de under så lång tid bara hade trott var legender existerade verkligen. Den Mörka legionen hade återvänt.

Korporationerna väntade under fruktan. Fler citadell dök upp i avlägsna regioner och verkade bli byggda över natten. Trupper sattes in mot dem. Den Mörka legionen hade anlänt i stor styrka, i ett antal som inte skådats sedan det Venusianska korståget. Legionens skepp förmörkade himlarna. Nu måste mänskligheten än en gång möta detta fruktansvärda hot. Det tycks inte finnas någon ände på den mänskliga dårskapen. I bakgrunden mullrar Korporationskrigen vidare, när var och en av korporationerna försöker utnyttja Mörkret för sina egna syften.

Dock finns det några hoppfulla tecken. De legendariska Doomtroopers kämpar än en gång på slagfälten. Kardinalens makt växer med det ökade hotet från Mörkret. Korporationerna har lagt sina tråtor åt sidan under Kartellens banér, tillräckligt länge för att kunna vinna några segrar över Legionen.

Detta är en tidsålder då mänsklighetens öde hänger i vågskålen, när hotet från Mörkret än en gång kan tvinga mänskligheten att ena sig. Om den inte gör det kommer vi att sopas undan. Bröder och systrar... vi kan bara be för att detta inte ska ske. Vi måste stå samlade nu, eller dö.

Detta är hjältarnas tidsålder.

Detta är Mutant Chronicles tidsålder.





KORPORATIONERNA

Mutant Chronicles universum kontrolleras till stor del av megakorporationernas styrelser istället för, som tidigare, ländernas regeringar. Faktum är att en person som är anställd av t:ex Capitol, betraktas som om han vore en medborgare i Capitol.

Politiskt sett är det inte mycket annat som är nytt, utom det faktum att det inte längre finns några nationer. Samhället är mångkulturellt och på varje nivå, i varje bransch, är det bara en sak som gäller och det är att man är en del av ett lag... den korporation man tillhör.

Denna attityd hade slagit igenom redan innan Brödraskapet klev in på scenen. Större företag tog kontroll över de mindre och inkorporerade dessa i allt större förbund. Stora landområden köptes in och reserverades för de anställda. Korporationerna kunde erbjuda en livstil utan svält och otrygghet. Folk framlevde sina liv inom de vertikalt integrerade korporationerna. Utbildningar, bostäder, läkarvård, försäkringar – arbetsgivarna försåg de anställda med allt. På så vis föddes megakorporationerna.

Fyra megakorporationer lyckades överleva efter de första förlösande krigen i solsystemet. Dessa var alla företag som personifierade vissa uråldriga tankar och värderingar, vilket lät dem visa upp en stark utsida gentemot medtävlar. De fyra var Capitol, Bauhaus, Mishima och Imperial. Snart nog gjordes de sällskap av en överraskande ny kraft i företagsvärlden: Cybertronic.

Idag utgör de fem megakorporationerna huvuddelen av företagsvärlden. Deras kombinerade tillgångar är enorma och de kontrollerar indirekt alla andra självständiga företag, de så kallade frilansarna, som helt måste förlita sig till de större företagen för sin egen överlevnad.

LIVSSTILAR

Megakorporationerna är mycket mer än bara finansiärer och arbetsgivare: de är kulturer, livsstilar. Och eftersom de flesta faktiskt har en livsstil hör

CAPITOL

CAPITOLIERN

Det är svårt att beskriva den typiske «Capitoliern», eftersom korporationen är en jättelik smältdegel av yrken och ursprung. Som den största korporationen har Capitol också den största blandningen av anställda, vilket i sin tur är Capitols styrka. Anpassningsförmåga, flexibilitet, känslighet och tolerans är de nyckelord som hamras in i de anställda från deras första skoldag.

För att göra livet lättare för sig själva, sin omgivning och sina arbetskamrater anpassar de sig till de rådande omständigheterna.

De försöker vara flexibla för att kunna möta kundernas behov, och måste därför ha ett känsligt öra för deras önskemål, och de är toleranta gentemot andra åsikter och livsstilar.

THE CAPITOL WAY

Detta är «the Capitol way» som sprids till de andra korporationerna, främst via media och nöjesbranschen, men också genom diplomatiska och affärsmässiga kanaler. Den genomgripande filosofin är att världen blir lättare att leva i om du behandlar din nästa som du själv vill bli behandlad.

En viktig aspekt av Capitols affärsfilosofi har inte fått någon riktig förståelse hos de andra korporationerna... nämligen att man som en del utav en stor korporation ändå har friheten att leva livet såsom man själv känner. De andra korporationerna försöker desperat övertyga sina anställda till att gå en liknande linje och hoppas också att social gemenskap bidrar till bättre produktion... och högre vinst. Inom Capitol finner man den mentaliteten, enbart inom de väpnade styrkorna.



Capitol Hederssvärd

de på ett eller annat sätt till en megakorporation, även om nu inte är direkt anställda av en.

Megakorporationerna har på ett eller annat sätt ett finger med i samtliga livets aspekter. De står för säkerhet och bevakning i städerna, tillhandahåller mat och andra livsnödvändigheter och så vidare. För den som är anställd inom en korporation är livet tryggt och ganska händelselöst, medan livet utanför en korporation är mer riskfyllt – men de sistnämnda kan åtminstone upprätthålla illusionen av att vara fria.

KONFLIKTERNA

Ett konstant krigstillstånd råder mellan korporationerna, eftersom de alla strävar efter att utvidga sitt inflytande för att till sist bli den största enskilda kraften inom solsystemet. Än så länge har ingen lyckats få övertag över de andra, och framtiden får utvisa om de kan uthärda trycket från den Mörka Legionen eller om de kommer att uppslukas av den.

För att undvika denna katastrof har korporationerna bildat en organisation genom vilken de kan lösa sina problem på diplomatisk nivå. Organisationen, som benämns Kartellen, består av delegationer från de fem korporationerna samt observatörer från Brödraskapet. Organisationen har två syften: att samordna kampen mot den Mörka Legionen, samt att förbättra kontakterna och förståelsen mellan de olika korporationerna. Det är dock svårt att avgöra vilket av de två uppdragen som är det mest krävande.

Och medan megakorporationerna käbblar vidare sprider sig Mörkret inom mänskligheten som en farsot...

De följande sektionerna ger en snabb överblick av varje korporation, Kartellen och Brödraskapet. Se Bok 4: *Krönikorna*, såväl som våra supplement, för mer detaljerad information.



General Michael Kell—Stabschef och Capitolhjälte

MISHIMA

ARVSFURSTARNA

Mishima-korporationen har sedan den grundades varit ett familjeföretag som administrerats och styrts utav Mishima-dynastin. Storfurst Mishima, vanligen familjens överhuvud, har fungerat som företagsstyrelsens ordförande.

Men till slut expanderade korporationen långt bortom vad en person kunde överblicka och styra med någon större effektivitet, och Storfurst Mishima tvingades dela sitt imperium i tre separata divisioner, var och en ledd av en prominent familjemedlem... en arvfurste.

Idag styr arvfurstarna, Storfurst Mishimas två söner och enda dotter, all Mishimas verksamhet på Merkurius, Venus och Mars. Arvfurst Moya, Merkurius guvenör, anses ha högst rang av de tre och fungerar inofficiellt sett som familjens överhuvud.

Det råder öppen rivalitet mellande tre arvfurstarna... en rivalitet som manifesterar sig i övertag av aktiemajoriteter, lönnmord, brutna löften; snart sagt allt utom öppet krig. Eftersom arvfurstarnas

respektive divisioner är nästan helt självförsörjande och geografiskt åtskilda, är detta dock inte särskilt tydligt utåt.

Naturligtvis handlar det största grälet om vem som skall bli näste Storfurst Mishima – posten i sig är visserligen inte särskilt åtråvärd, men det är den nye Storfurst Mishimas avkomma som utnämns till nya arvfurstar.

STORFURSTEN. Storfurst Mishima själv är idag bara en blek skugga av sina förfäder, satt i «exil» på Luna som han är, utan någon reell makt, men fortfarande korporationens ansikte utåt. Formellt sett är han den ende Mishima-ambassadören, och det är han som förhandlar i Kartellen och dikterar korporationens riktlinjer, men i realiteten är det arvfurstarna och deras vasaller som fattar alla beslut.

Även om de andra korporationernas ambassadörer behandlar honom med vederbörlig respekt, är förhandlingarna med Storfurst Mishima huvudsakligen ceremoniella och samtidiga med de «verkliga» förhandlingarna med arvfurstarna.

Så kommer det sig alltså att Storfurst Mishima, de Tusen Solarnas Krigare, Eldfursten, den Högste Fadern, har blivit en bitter gamling... illa sedd av sina barn, okänd bland sitt folk och i hemlighet hånad utav sina ädlingar som fruktlöst strävar efter att medla i konflikterna mellan arvfurstarna. Hans enda vasaller är ett tiotusenhövdad hov och en livvakt på ettusen man, benämnd «Hatamoto». Dessa tjänare innehar de mest åtråvärda positionerna inom hela korporationen och de handplockas av Storfurst Mishima själv.

MISHIMANNEN

En Mishima-anställd, en Mishiman, gör i alla lägen det yttersta för sin arbetsgivare – inte nödvändigtvis megakorpen Mishima, utan arvfursten och dennes vasaller. Flertalet skulle till och med offra sina liv om det skulle behövas. Det finns många förklaringar till detta:

FAMILJEN. Det är i stor utsträckning familjen som håller samman Mishimasamhället. Man får aldrig någonsin vanära sin familjs namn, och man förutsätts följa familjens utstakade bana samtidigt som man förhoppningsvis bättrar på dess anseende och rykte.

TRADITION. «Det har alltid varit såhär, och det kommer alltid att förbli så. Det har alltid fungerat, och de som trott något annat har snabbt fått ångra det».

LOJALITET. Mishima-anställda föds in i organisationen och tas omhand av den från sin första levnadsdag – gratis. Det är också från den dagen de lärs att de har organisationen att tacka för allt... att det man fått bara är till låns och att organisationen har rätt att kräva tillbaka lånet – när som helst.

ÄRA. Korporationen minns dem som offrat sig. En soldats lön är exempelvis låg, medans en veterans pension är desto mer genrös. Minneshögtider hålls varje dag för de som dött i korporationens tjänst, och det är de som äras högst.



Lord Nozaki—befälhavare över femtusen samurajer och trehundra Hatamoto.



Mishima Ceremoniälvärd



IMPERIAL

IMPERIALS

Med tanke på Imperial-korporationens storlek skulle man kunna tro att den utgör ett lätt mål för sina större och mäktigare konkurrenter. Så är dock inte fallet.

Imperial kommer att försvara sina färger till siste man, utan att någonsin dra sig undan konflikter, och de kommer alltid att föra ytterst hårda förhandlingar. Imperial ser till att samtliga överenskommelser infrias till sista bokstav, och de kontrakt man en gång ingått försvarar man vildsint. De är snara till vrede, och Imperials styrkor har ofta besegrat sina fiender på ren vilja och hängivenhet till de familjer som styr korporationen.

IMPERIAL-ANDAN

Andan inom Imperial-samhället är mycket stark och positiv. Väl medvetna om att de slår ur ett underläge och att de måste kämpa för sin överlevnad gör «var man och officerare sin plikt». Faktum är att Imperial-andan är starkare i samhällets lägre skikt än bland adeln, som ofta saknar de mindre bemedlades motivation – arbetsamhet och kämparglöd är särskilt framträdande inom medel- och underklassen.

Lojaliteten gentemot Imperial är extremt stark, och särskilt bland militärer är inget offer för stort. Detta måste framförallt tillskrivas begrepp som stolthet och ära: i ett samhälle där alla är nära nog jämlika (bortsett från den onåbara adeln) är det bara heder och ära som skiljer den starke från den svage, och ingen ära kan vara större än att ha gjort sitt yttersta för Imperial.

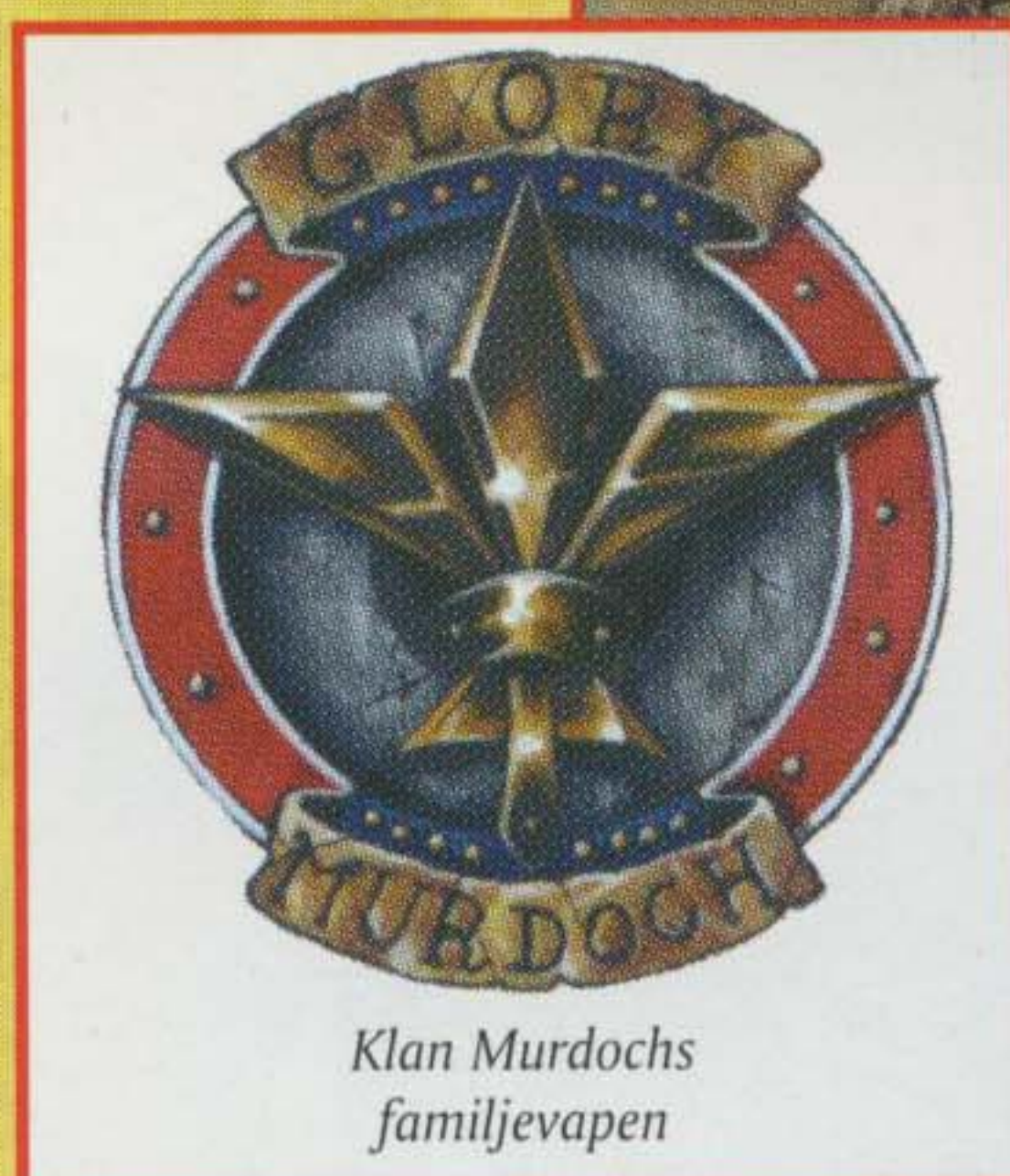
KLANERNA

Genom århundradena som gått sedan korporationen grundades har hundratals familjer erhållit det ärofulla titeln «ADELSKLAN» som tack för utförda tjänster. Nuförtiden utdelas sådana titlar inte längre, även om det fortfarande är legalt möjligt, fast det händer att prominenta personer adopteras av eller gifter in sig i en klan och ärver titeln. För närvarande finns det 62 sådana adelsklaner inom Imperials affärsimperium.

Adeln och dess göromål omges av en mängd traditioner och ceremonier. Deras situation är av det unika slaget att de garanteras rikedom, makt och inflytande så länge de följer de strikta men outtalade lagar, den hederskodex, som vanligen kallas ridderlighet.

Adelsklanernas medlemmar innehar utan undantag höga poster inom korporationen. de utbildas i egna läroverk och universitet och lever liv, helt väsensskilda från vanligt folks. De följer Kodexen, eftersom de annars snabbt utesluts ur klanen, varvid deras namn och titlar fråntas dem för att de inte skall dra klanens identitet i smutsen.

Det finns en inofficiell rangordning mellan klanerna: de tre mest prominenta är Bartholomew, Murdoch och MacGuire, som för århundraden sedan var de som grundlade Imperials affärsimperium. Dessa klaner är idag enorma och innehar indirekt mer än hälften av stolarna i parlamentets två kammare. Utåt sett håller de ihop för Impeials



Klan Murdochs
familjevapen



Field Marshal Sir Sebastian Johnstone—
befälhavare över hela IAF.

och adelns bästa, men deras skilda policies syns internt inom korporationen.

AFFÄRSSTRATEGI

En «affärsfilosofi» som är helt unik för Imperial är den öppet uttryckta åsikten att erövring med vapen i hand är ett legitimt sätt att förvärva tillgångar. Denna strategi används ofta på avlägsna bosättningar på Merkurius, Venus, Mars och i asteroidbältet. Medan andra korporationer köper ut sina konkurrenter kan Imperial mycket väl skicka en beväpnad specialstyrka som erövrar bosättningen. Imperial ursäktar sig oftast med att bosättningen var «Cybertronic-kontrollerad» eller att expeditionen var på jakt efter Cyberronic-sympatisörer och andra kättare.

Samma våldsamma strategi används även i affärer. Det är en vågad strategi som kräver ytterst noggrann planering innan «anfallet» sätts igång. Insatserna är höga, men det är givetvis också vinsterna.

Eftersom att Imperial har som mål att bli självförsörjande har dess affärsimperium så småningom kommit att omfatta i princip samtliga produktionsområden. De enda produkterna som kan kallas typiska för Imperial är emellertid deras vapen och rustningar, som alltid – nästan helt utan undantag – är marknadens tyngsta och effektivaste (och därmed också dyraste).



Imperial Doomlord



BAUHAUS

KURFURSTARNA

- Erfarenhet är ärftlig •

Bauhaus hierarki är uppbyggd kring de fyra kurfurstarnas anrika familjer. Kurfurstarna var från början bara korporationens styrelses militära rådgivare, men har numera full kontroll över Bauhaus affärer och ansvarar helt och fullt för varsin gren inom korporationen.

Tack vare den obrutna linjen av militärer inom de fyra kurfurstliga familjerna innehar militären fortfarande en väldigt stark position inom företaget, och det är bara officerare som tilldelas toppositioner. En funktionär med civil bakgrund ges dock snabbt överstes rang eller motsvarande om han skulle visa sig vara tillräckligt värdefull för korporationen. Guldprydda uniformer och ceremoniella svärd är därför vanliga i korridorer och möteslokaler inom Bauhaus företagsimperium.

ORDENSSYSTEMET

- Framgång vilar i samverkan •

Om du vill bli någon att räkna med i Bauhaus socitet måste man uppfylla två krav: man måste inneha en militär titel och ett medlemskap i ett ordenssällskap. Saknar man någondera av dessa förses man med det när det behövs – det är bara ett fåtal människor som föds begåvade.

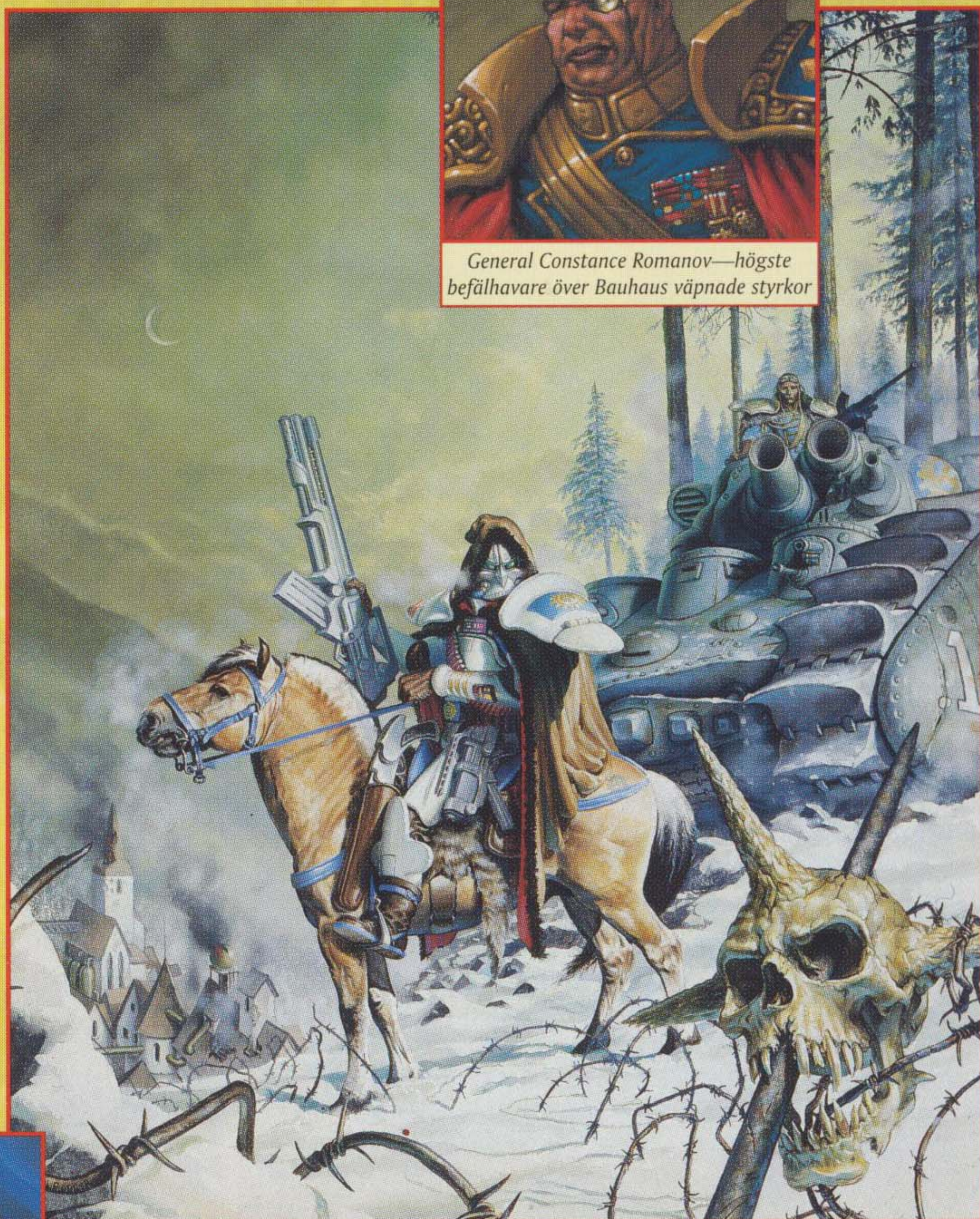
Det finns hundratals ryktbara ordenssällskap med mer eller mindre väldefinierade syften. Samtliga ordnar tjänar dock till att bevara Bauhaus företagsanda, att skapa samhörighet och att fungera som «företagarlobbyister». De är strikt rangordnade, och samligen medlemskort säger en hel del om ställningen inom korporationen... kanske till och med mer än guldemblemen på kragen.



The Code of Honor—en av många utmärkelser inom Bauhaus



General Constance Romanov—högste befälhavare över Bauhaus väpnade styrkor



CYBERTRONIC

FAKTA ANGÅENDE GRUNDANDET

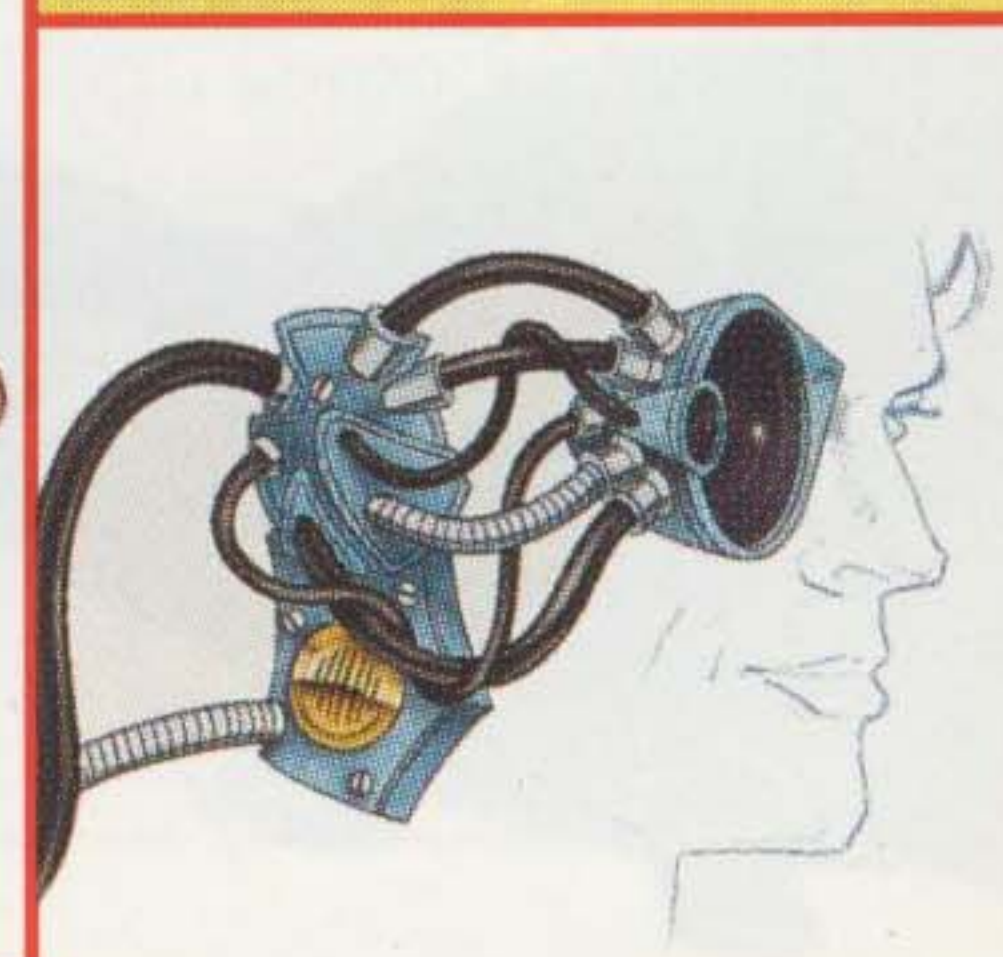
«GRUNDANDET AV CYBERTRONIC» var ett oansenligt frilansföretags, Cybertronic Investment Inc., plötsliga och massiva övertagande av stora korporationstillgångar. Inom loppet av några timmar hade hundratals miljarder kardinalmarker bytt ägare och en ny korporation var född. Den var den femte i storleksordningen och låg Imperial i hälarna vad gällde tillgångarnas totala värde. Utredningar avslöjade att merparten av köpen hade gjorts av bulvaner; det hade varit i det närmaste omöjligt att stoppa köpen, även om någon hade vetat vad som var på gång.

FÖRRÄDARNA

Men allt detta var bara början på Cybertronics saga. Knappt hade den nya korporationen bildat styrelse, skapat managementgrupper och marknadsföringsbyråer, förrän en stormflod av kunskap strömmade in till den nya organisationen. Från alla håll bröt forskare, professorer, höga militärer, direktörer, diplomater och administratörer med sitt förflutna och sade upp sig från sina arbeten och anslöt sig



Cybernetisk kraftarm



IR- och UV-öga



till Cybertronic. På några år hade Cybetronics invånarantal nått samma nivå som konkurrenternas. Detta gav upphov till en mängd spekulationer, men hur megakorporationerna och Brödraskapet än försökte kunde de inte hitta någon förklaring till «Fenomenet Cybertronic».

INFILTRATÖRERNA

Höga tjänstemän inom de övriga korporationerna «omvändes» i största hemlighet till att bli Cybertronic-agenter, på samma sätt som kättare tjänade den Mörka legionen. Man har aldrig kunnat presentera några bevis för denna aktivitet och Cybertronic har naturligtvis aldrig erkänt något åt det hållet – men de har å andra sidan heller aldrig förnekat det (de konkurrerande korporationerna spenderar enorma summor på enheter som spårar infiltratörer). 90% av de personer som anklagas för brottet att vara Cybertronic-infiltratörer erkänner sig skyldiga, men i 90% av fallen krävs tortyr för att få dem att erkänna...



Charles Sykes—Chasseur och specialagent



KARTELLEN

Kartellen skapades för att ge megakorporationerna ett forum där de kunde diskutera sina meningsskiljaktigheter på diplomatisk nivå, utan att ta till vapen.

Organisationen som består utav en delegation ifrån var och en av de fem megakorporationerna är numera en av de största krafterna i solsystemet. Varje delegation består utav tusentals diplomater, administratörer och företagstjänstemän.

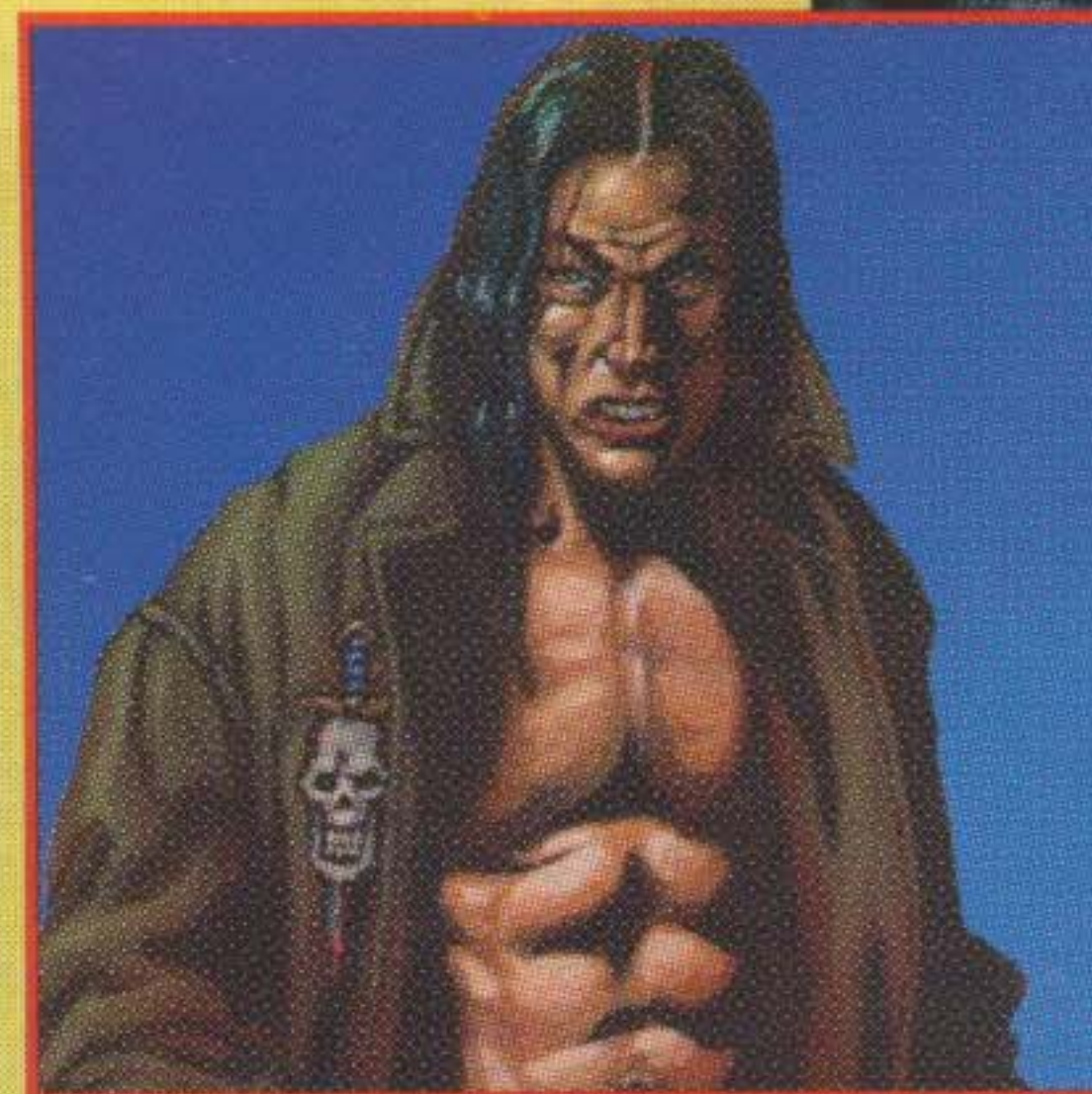
Kartellen som ursprungligen skapades för att underlätta samarbetet mellan korporationerna har nu, sedan den Mörka legionen beträdde

scenen, getts en mer aggressiv roll och utökade befogenheter för att kunna bekämpa detta nya onda. Megakorporationerna behöver nu mer än någonsin kunna slå samman sina resurser för att kunna stå emot Mörkret.

Kartellen har för detta syfte skapat en väpnad elitstyrka, DOOMTROOPERS, bestående av solsystemets yppersta soldater och strateger. Styrkans huvudsakliga uppgift är att bekämpa Legionen, varhelst dess styrkor än dyker upp. Detta koordineras och administreras av Kartellen.

Kartellen utför en avsevärd mängd interna utredningar i jakten på infiltratörer från den Mörka legionen, och dessa är så hemliga att inte ens företagsledningarna har en aning om vad som försiggår inom Kartellen.

I detta invecklade nät av hemliga operationer har det vuxit fram grupperingar inom Kartellen som opererar helt utan styrning från högre ort och mot sina egna okända mål. Dessa grupper använder sin makt och sina kontakter till att understödja illegal verksamhet, som t.ex. drog- och vapensmuggling, lönnmord och försäljning av hemlig information. Vissa grupper har till och med gått så långt som att ta kontakt med den Mörka legionen och kättarnas kulter, av anledningar som ingen egentligen känner till...



Nick Michaels—Special Agent, Kartellen

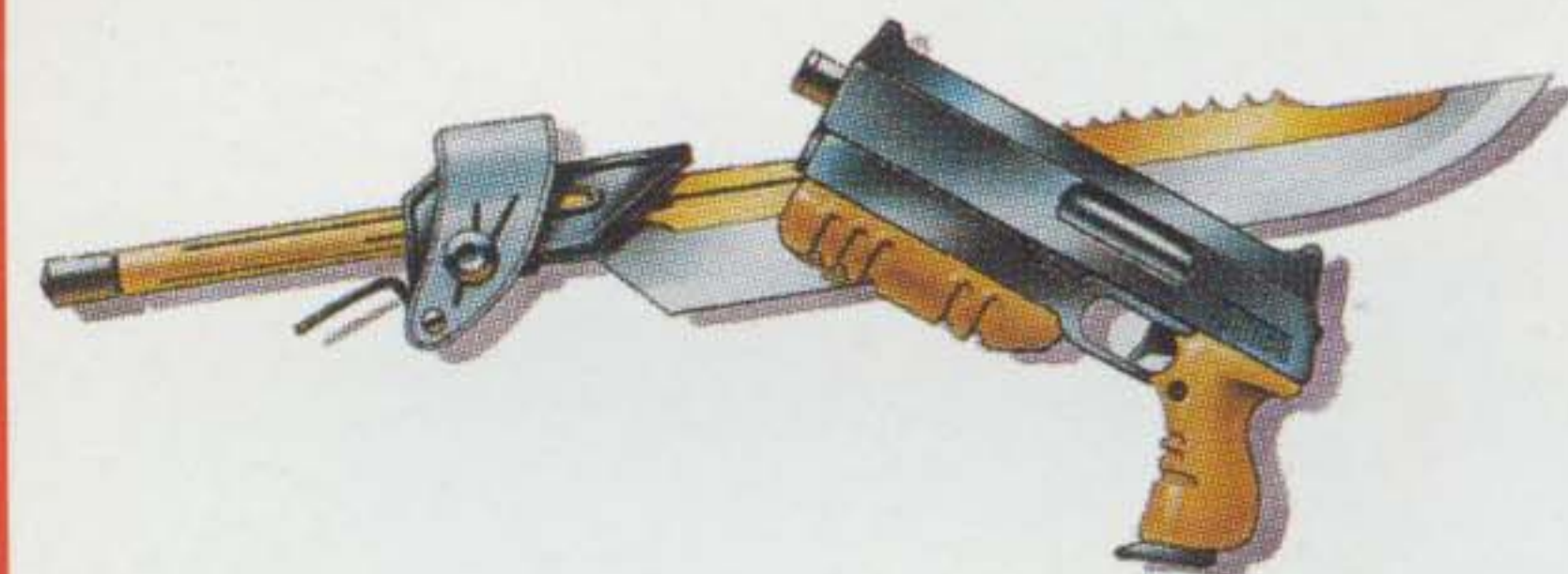


Gehenna Puker eldkastare—ett av många berömda Doomtroopervapen

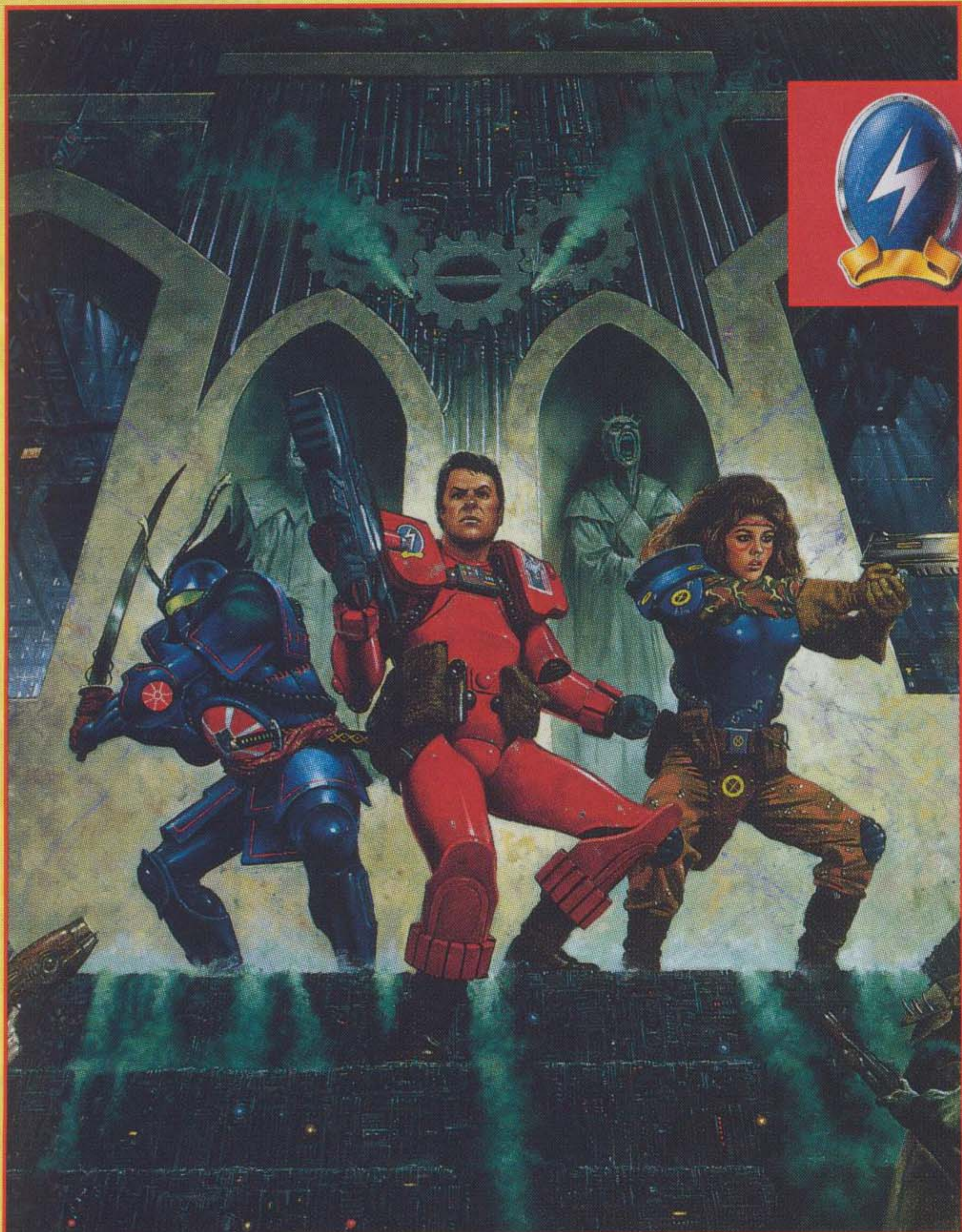
DOOMTROOPERS

Den officiella militära styrka som Kartellen kontrollerar är också den styrka som består utav de mest respekterade och berömda soldaterna i solsystemet – Doomtroopers. Dessa är elitutbildade kommandosoldater, särskilt tränade för strid mot den Mörka legionen, tränade för att kunna mäta sig med nefariternas vildsinthet och kunna slå till mot ondskans själva kärna.

Doomtroopers står under Säkerhetsrådets kontroll, men soldaterna kommer ifrån megakorporationerna som också har ansvar för att styrkans slagkraft upprätthålls och att nya soldater ständigt tillförs så att man alltid har ett fast antal operativa agenter att tillgå. Tekniskt understöd och andra sekundära funktioner inom kåren organiseras av Kartellen, men även här kommer merparten av rekryterna från megakorporationerna.



Punisher Combo—en Punisher pistol och ett Punisher kortsvärd



BRÖDRASKAPET

KARDINALERNA

0-53	Nathaniel Durand I
53-92	Alexander Toth
92-147	Randolph Petrus I
147-201	Nathaniel Magnificus
201-237	Pius Alexander II
237-281	Petrus II
281-336	Durand Catonius IV
336-392	Magnus Toth VI
392-450	Petrus III
450-499	Marcus Durand V
499-545	Alexander VI
545-596	Randolph II
596-652	Nathaniel IX «den Osårbare»
652-708	Toth Alexander VIII
708-755	Randolph III
755-810	Durand X «den Rena»
810-854	Marcon Alexander X
854-903	Petrus den Äldre
903-960	Durand XI «den Galne»
960-1012	Sebastian Toth XIV
1012-1053	Petrus V
1053-1107	Roland Durand XIII «den Skallige»
1107-1151	Alexander Primus
1151-1204	Petrus VI
1204-1255	Durand XVI
1255-	Alexander Durand XVII

FOTNOT 1: De «saknade» Kardinalerna (t.ex Durand XIV och XV) var Kardinaler på Luna eller i andra katedraler, så kallade Kardinal Emeritii (singular: Kardinal Emeritus).

FOTNOT 2: Tidslinjen räknas från Kardinalens år (år 0), då Nathaniel Durand utsåg sig själv till det underbara, mänskliga Brödraskapets första Kardinal.

När världen stod inför total förintelse, orsakad av den Mörka legionen, växte Brödraskapet snabbt till en mäktig organisation. De finns nu representerade överallt i solsystemet, från Merkurius till Pluto. Varhelst Brödraskapets ljus hålls högt, fortsätter kriget mot Mörkret.

Brödraskapet representerar en allsmäktig överjordisk makt och personifieras av KARDINALEN, som är solsystemets andlige ledare. Han är utan konkurrens den mäktigaste personen i världen. Förutom hans politiska makt besitter han också mystiska energier av enorm styrka.

För att kämpa mot den Mörka legionen har Kardinalen



Kardinal Durand

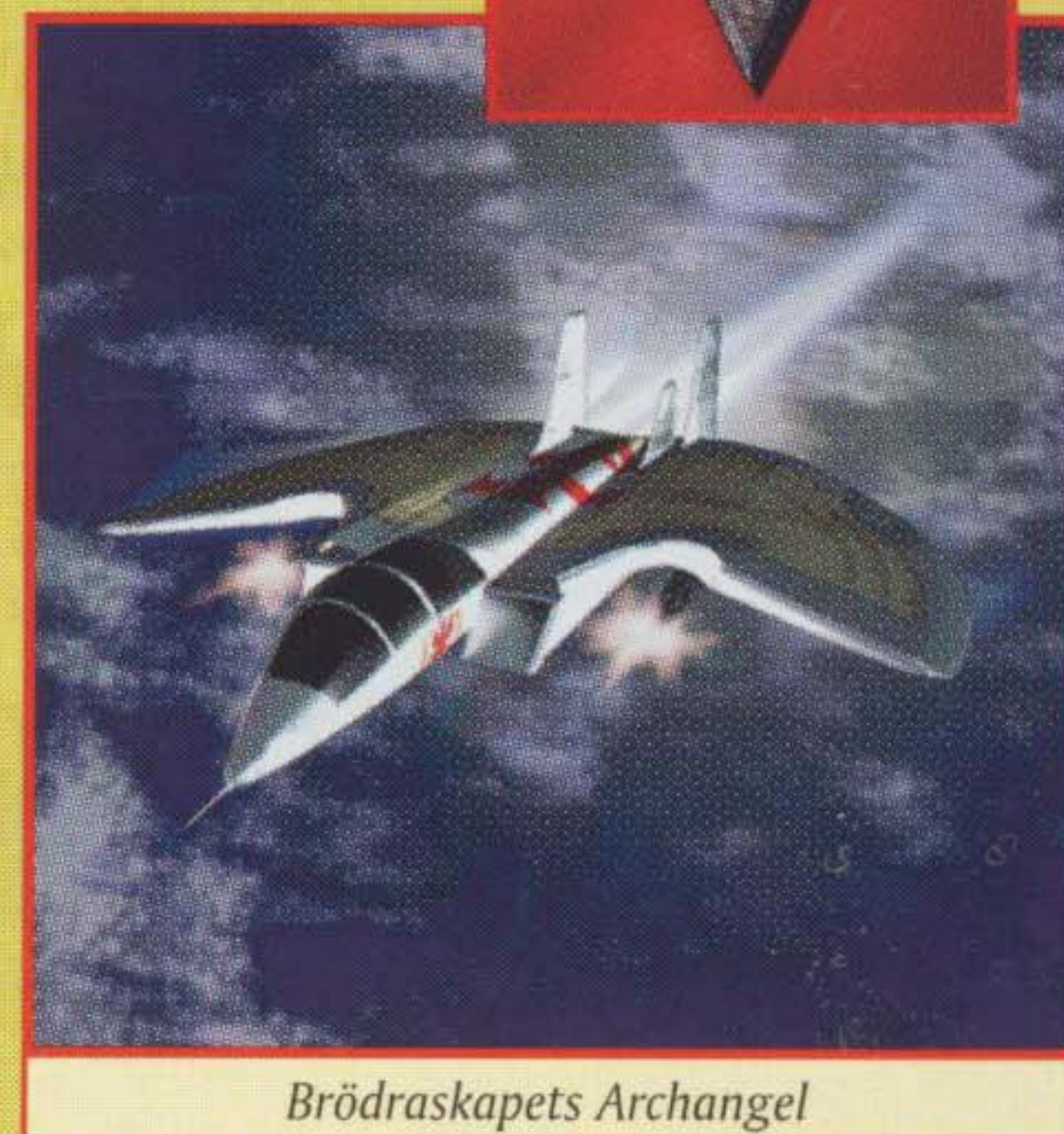
organiserat Inkquisitionen. Denna institution arbetar oförtröttligt med att rensa solsystemet från allt ondskans inflytande, både i rymden och inom oss själva. Inkvisitorerna, klädda i sina imponerande rustningar, genomsöker hela tiden varje vrå av människornas värld för att utrota alla spår av ondskan. Man finner dem i de kalla ödemarkerna på Pluto och Jupiter, likväl som i Merkurius heta öknar, ständigt på jakt efter ondskan... ständigt redo att slå till mot allt och alla som tjänar den Mörka legionen, vilken form de än antar.

Djupt under Katedralernas vidsträckta bibliotek söker Brödraskapets mystiker, ledda av Kardinalen, i både det förflutna och i den evigt föränderliga framtiden efter svaren som kan visa mänskligheten vägen mot Ljuset. Observatörer från Brödraskapet finns med på alla nivåer inom megakorporationerna och Kartellen. De studerar, lyssnar och undersöker för att avslöja den mörka föruttnelsen innan den hinner bryta ut. Att motarbeta Brödraskapet betraktas som liktydigt med att motarbeta hela mänskligheten.

Denna filosofi har tillsammans med Inkquisitionens makt förmått megakorporationerna att acceptera Brödraskapet vid sina styrelsemöten och administrativa funktioner. Samtidigt försöker de dölja så mycket som möjligt från Inkvisitorernas spejande ögon. Detta har utvecklats till en dödlig katt-och-råtta-lek med Brödraskapet och megakorporationerna som huvuddeltagare.



Codex Cardinalis



Brödraskapets Archangel

DEN MÖRKA LEGIONEN

APOSTLARNAS ANKOMST

Den Mörka legionen är ondskan och mörkret personifierat. I oräkneliga år har dess apostlar väntat på att få komma in i vårt solsystem och börja det mörka korståget mot mänskligheten.

Det var de första kolonisterna på den tionde planeten, Nero, som väckte den slumrande fasan. De fann utomvärldsliga formationer och sigill, och under inflytandet av den Mörka symmetrin lösgjorde de Mörkret från dess bojar.

Med detta öppnade de också porten för Mörkets allierade och ledde dem in i vår värld. Snart hade de viljesvaga och svartsynta lockats i fördärvet av apostlarnas frestelser. Mörkret får sin

näring ur mänsklighetens sjuka sinnen och fördärvade tankar. Kraften i det mänskliga sinnet gav Mörkret den energi det behövde och det gav liv åt den första aposteln Ilian, den Mörka härskarinnan. Under hennes överinseende angrep den Mörka symmetrin i tysthet människans världar och lade grunden till det mörker som skulle komma att sänka sig över oss.

I takt med att förtvivlan och förvirring tilltog, skrek fler och fler av

vårt solsystems medborgare i smärta. Närd av vår förtvivlan och ångerst steg Muawijhe, Vansinnets furste, fram och in i sömnens och drömmens rike. Nu kunde mänskligheten inte längre få ro i sömnens land.

Mänskligheten gjorde så gott den kunde för att kämpa mot apostlarna, men kunde inte lägga sina egna småsinta gräl åt sidan. Megakorporationerna förde krig mot varandra, och tilltron till grannen var ytterst tunn. Ur detta drog Mörkret fram Semai, Illviljans furste och Hämnens bevarare. Till honom gavs uppdraget att vända broder mot broder, att fördärva mänsklighetens ledare och så Mörkets frön i mänsklighetens sinnen.

Världen var redo för den största konflikten i mänsklighetens historia. På den ena sidan stod Brödraskapet och megakorporationerna, som de nu en gång var, och på andra sidan stod Mörkets tusenhövdade skara. Ur de inledande stridernas och skärmytslingarnas tumult i Mörkets gränsland växte Algeroth fram, den Mörka teknologins demonfurste och Förstörelsens herre. Han omvandlade Mörkets styrkor till den Mörka legionen och gav ondskan kraft att förgöra världar och krossa vårt solsystem.

Med den mäktige härjaren i spetsen marscherade Mörkets horder till strid. Outtröttligt kastade de sig mot våra styrkors försvarsverk, och bittra strider rasade över hela solsystemet. På varenda planet flammade krigets och dödens eldar högt, och fält och slätter fläckades av blod och likdelar. Snart blickade Demnogonis, den femte aposteln, ut över världen. Orenhet, pest, svält och mutationer följde i hans spår där han slingrade sig fram från värld till värld... från slagfält till slagfält. Han smittade våra städer med de muterade kättarna och spred Mörkets föruttnelse bland våra soldater.



Ilian-Intighetens furstinna



Algeroth—Den mörka teknologins herre

DEN MÖRKA SYMMETRINS TIDSÅLDER

Men detta var bara början på Mörkrets era. Detta är vår framtid, vår era, och den mest desperata av tider.

Pest och mutationer spred sig genom solsystemet, och ibland föll hela planeter offer för Mörkrets destruktiva krafter. Den Mörka symmetrins profeter och förvridare agiterar, infiltrerar och syftar till att bringa mänskligheten på fall. I detta får de hjälp av kättarna... människor som har låtit sig lockas av den Mörka symmetrins löften. Kättarna förstör själva samhällets grundpelare och lockar de svaga till att tjäna Mörkrets makter.

Och på slagfälten tvingar apostlarna, den Mörka legionens generaler, sina förvridna legionärer och nekromutanter att gå på gång anfalla mänsklighetens hårt ansatta försvarare.

Pådrivna av de fruktansvärda nefariterna och raziderna kämpar den Mörka legionens förtappade själar vidare med vansinnets hela energi. Detta är den Mörka symmetrins ålder.

DET FORNA «HÖGTEKNOLOGISKA SAMHÄLLET»

När den Mörka Legionens onda makter angrep mänskligheten, förändrades samhället radikalt. Man kunde inte längre lita på elektroniska maskiner; i bästa fall gick de sönder, i värsta fall löpte de amok och blev undergången för allt och alla som hade lagt sin trygghet i händerna på dessa förrädiska och obegripliga apparater.

Fortfarande återstår fragment av den uråldriga teknologin. Industrirobotarna står kvar i fabrikerna, urkopplade och berövade alla sina kretskort. De väldiga rymdskepp som brukade föra människor till avlägsna



Muawijhe—Synernas Fyrste



Demnogonis—Besudlaren

delar av solsystemet finns också kvar, de ligger invid hamnarna som ihålliga skelett av en ljus epok som nu är svunnen. Datorerna som en gång administrerade hela mänskligheten står nu på museer eller undanlagda i källare

och lagerhus där de skyddas från Mörkret. Ritningarna till integrerade kretsar ligger kvar i arkiven tillsammans med data och konstruktionsritningar till laservapen och attacksatelliter, allt noga katalogiserat och bevakat så att inte konkurrenterna ska få tag på det. Allt detta ligger stilla och obrukbart medan Inkvisitionen söker efter ett sätt att skärma av människornas värld från den Mörka symmetrins inflytande.

Se kapitlet om utrustning i slutet av de här boken för regler om hur man hanterar modern teknologi som står under den Mörka symmetrins inflytande.



Semai—Föraktets furste



KLÄDERNA GÖR MANNEN

Att veta hur man klär sig i samhällets övre skikt är precis lika viktigt för frilansaren som för den ambitiöse, karriärslystne unge direktören. Här följer en kort presentation med Kartellkonsulten Jonathan Cordinger.



(Cordinger är för närvarande huvudperson i Johnston-kommissionens utredningar, där han är föremål för utredningar rörande en serie mord på fackliga arbetare på Venus under den tid han var militär rådgivare där.)

BAUHAUS

Bauhaus-klädseln är definitivt den mest vågade kostymering du kan ha i affärsvärlden. Material, färger och formgivning utstrålar ett budskap av självsäkerhet, självmedvetenhet, framgång och status. De höga priserna gör dessa kläder populära bland filmstjärnor och andra framgångsrika kulturpersonligheter, och därför

är de också extremt inne bland finansmänniskor och modemedvetna yngre direktörer.



KOSTYMER. Bauhaus-kavajerna har små, smala, avrundade slag, liksom avrundade kanter i midjeöppningen, och de är också något längre än normalt, vilket gör dem idealiska om man vill dölja någon slags hårdvara. Oftast är de enkelknäppta. Kostymerna har större färgvariation än hos något annat märke, mörka nyanser av grönt och blått är dock vanligast. Väst med avvikande färg och djärva mönster, kompletterar kostymen.

SKJORTOR OCH SLIPSAR. Bauhaus-skjortorna har rundade snibbar och görs ofta i mycket mjuka tyger av hög kvalitet. Det finns ett enormt utbud av slipsar, alltid med mycket iögonfallande mönster. De som inte har råd med hela kostymen bär ofta åtminstone en Bauhaus-slips tillsammans med en Capitol-kostym.

CYBERTRONIC

Det finns inget speciellt Cybertronic-mode, utan deras anställda bär det som är mest lämpligt för tillfället, oftast en Capitol- eller Imperial-kostym. Dock ser man ofta högre direktörer och officiella talesmän bära kostymer av den stilriktning som brukar kallas »stram-smart», som också är vanlig bland kultur- och mediapersonligheter och klubbmänniskor.

KOSTYMER. Den »stram-smarta» kostymen är en blandning av uniform, arbetsklädsel och vanlig



kostym. Den uppstående kragen är helt rak utan slag. Färgerna varierar mycket lite, oftast från mörkt grått till svart.

SKJORTOR OCH SLIPSAR. Skjortan är helt vit med uppstående, rak krage, och används inte med slips.

CAPITOL

Capitol-kostymen är den klart vanligaste i Luna och förekommer i en mängd olika varianter och stilar. Det är den klassiska vardagskostymen och finns i alla olika prislägen. Den är så vanlig att den används av säkerhetsfirmor och Kartellen.

KOSTYMER. Kostymerna är raka, enkla och bärs nästan alltid med en väst av samma färg och material. Färgerna varierar, men blått och grått är vanligast, ibland med kritstreck. Märket är mycket viktigt, eftersom det finns gott om billiga Capitol-kostymer som duger bra för den lägre tjänstemannen, men är totalfel för en mäklare på Luna-börsen.

SKJORTOR OCH SLIPSAR. Nedknäppt krage med ljusa färger, möjligtvis med diskreta ränder. Slipsarna är diskret intetsägande med något slags abstrakt mönster på.



IMPERIAL

Imperials kostymer anses mycket exklusiva och är, liksom Bauhaus, mycket dyra. Imperial försöker dock se till att de flesta av deras tjänstemän skaffar sig en, antingen genom att ge dem som löneförmån eller genom att erbjuda rabatter.

KOSTYMER. Kavajerna är dubbelknäppta, tre knappar, och varierar i färg från mörkgrönt till svart. De är alltid enfärgade med ett foder i avvikande men matchande färg. Tyget är kraftigt, ofta ull eller bomull, för att ge en matt struktur. Olika slags klubbmärken är vanliga, framför allt hos krigsveteraner.

SKJORTOR OCH SLIPSAR. Skjortorna är enkla och vita, alltid med dubbla manschetter. Slipsarna har ofta en solid bottenfärg med ett diskret



dekorativt mönster, som ofta har en djupare innebörd, exempelvis kan det visa att man gått vid en viss skola eller tillhört ett visst regemente. Imperials fäster stor vikt vid sådana små detaljer.

MISHIMA

Mishima påminner lite om Cybertronic, eftersom de ofta använder andra korporationers kostymer när de rör sig i dessas områden. Vanligast är den svarta Capitol-kostymen. Den unika Mishima-kostymen är mycket formell och används normalt bara av högre direktörer, men även av andra företags diplomater och Kartellen när Mishima är inblandade i viktigare förhandlingar.

KOSTYMER. Kavajen är rundkragad med hela slag, dvs utan snibbar. Den är nästan alltid svart eller mörkt marinblå, men kan vid



ceremoniella tillfällen ses i andra färger, dock aldrig med något mönster. Under bärs en enkel, enfärgad väst, svart eller grå, utan några synliga knappar.

SKJORTOR OCH SLIPSAR. Skjortan är vit med små, spetsiga, utstående snibbar som på en frack.



LUNA

I centrum av vår värld ligger Brödraskapets hjärta, och därmed även mänsklighetens hjärta. Runt Jorden svävar den största stad som någonsin byggts. Den tar upp stora delar av Lunas yta och borrar sig djupt ned i månens inre. Luna... förut bara ett skimrande klot på natthimlen, har blivit vårt nya hem.

Detta är staden Luna. Från kontorspalatsen i de äldsta kvarteren, «Gamla Sta'n», styrs människornas värld av det upplysta Brödraskapet och de ofta korrumperade och maktlystna megakorporationerna. Utanför «Gamla Sta'n» breder de gigantiska «förstäderna» ut sig åt alla håll, över en yta hundra gånger större än någon annan stad i mänsklighetens historia. Denna jättestad växer fortfarande som en cancersvulst.

Luna är en öppen stad, både i fråga om arkitektur, sinnelag och regler. Man kan resa fritt nästan vart som helst, man kan prata med vem som helst och få ett vettigt svar, och för det mesta kan man se himlen. Ändå finns det skarpa kontraster mellan de olika distrikten, mest i fråga om levnadsstandard. Som alltid har de rika bosatt sig i avskilda områden, fabrikena har byggts en god bit från bostadsområdena, och affärer och varuhus ligger samlade på platser dit många människor kommer.

Luna är hem åt många miljoner människor och alla socialgrupper och yrkeskåror finns representerade på himlakroppen. Alla megakorporationerna och de flesta av de oberoende företagen har sina huvudkontor här, och ett enormt antal människor är anställda inom deras administration. Dessa människor behöver ännu fler för att ta hand om deras behov, förse dem med mat, transporter, varor och tjänster, vilket ger upphov till en ännu större servicesektor.

Att överleva här är inte särskilt svårt – de flesta aspekter av livet är enkla och lättfattliga. Svårigheterna kommer om man ställer till det för sig, som jag gjorde. Tro mig, att skaffa sig fiender inom megakorporationerna är inget att rekommendera. Detsamma gäller bland brottslingar... eller inom «Big B».

ÖVERSIKT

Sedd i profil liknar Luna en väldig, ensam vulkan som sakta höjer sig in mot centrum, och alldeles i mitten reser hon sig dramatiskt, som i ett försök att «klyva» himlen. Här och där sticker kapellens tornspiror upp som gigantiska nålar; överdelarna på stora monument kan ses här och där utmed kullarnas sidor som avhuggna huvuden; parker och fritidsområden ter sig som fläckar av mossor mot den rödgrå bakgrunden; och i centrum där vulkanens kägla reser sig, är



luften fylld av rök från otaliga skorstenar, och det intensiva mullret från trafiken gör att man nästan väntar sig ett utbrott.

På gatan kan du KÄNNA staden. Man kan känna pulsen, spänningarna, rörelsen, frustrationerna och de där obetydliga sakerna som gör livet värt att leva. Det är givetvis en kliché, men Luna sover aldrig. Det är alltid någon bar öppen, alltid en taxi i närheten, alltid krämare, tiggare och snutar som kan hjälpa dig eller döda dig. Det är alltid folk på väg till jobbet.

GAMLA STA'N

Liksom i de flesta städer är de rikare områdena koncentrerade till Lunas centrala, äldre delar. Ju längre ut man kommer, desto fattigare blir omgivningarna.

För närmare tvåtusen år sedan designades Lunas centrum av en ny kader arkitekter, som brukar kallas nyromantikerna. De sökte återskapa ett formspråk från Jordens gångna

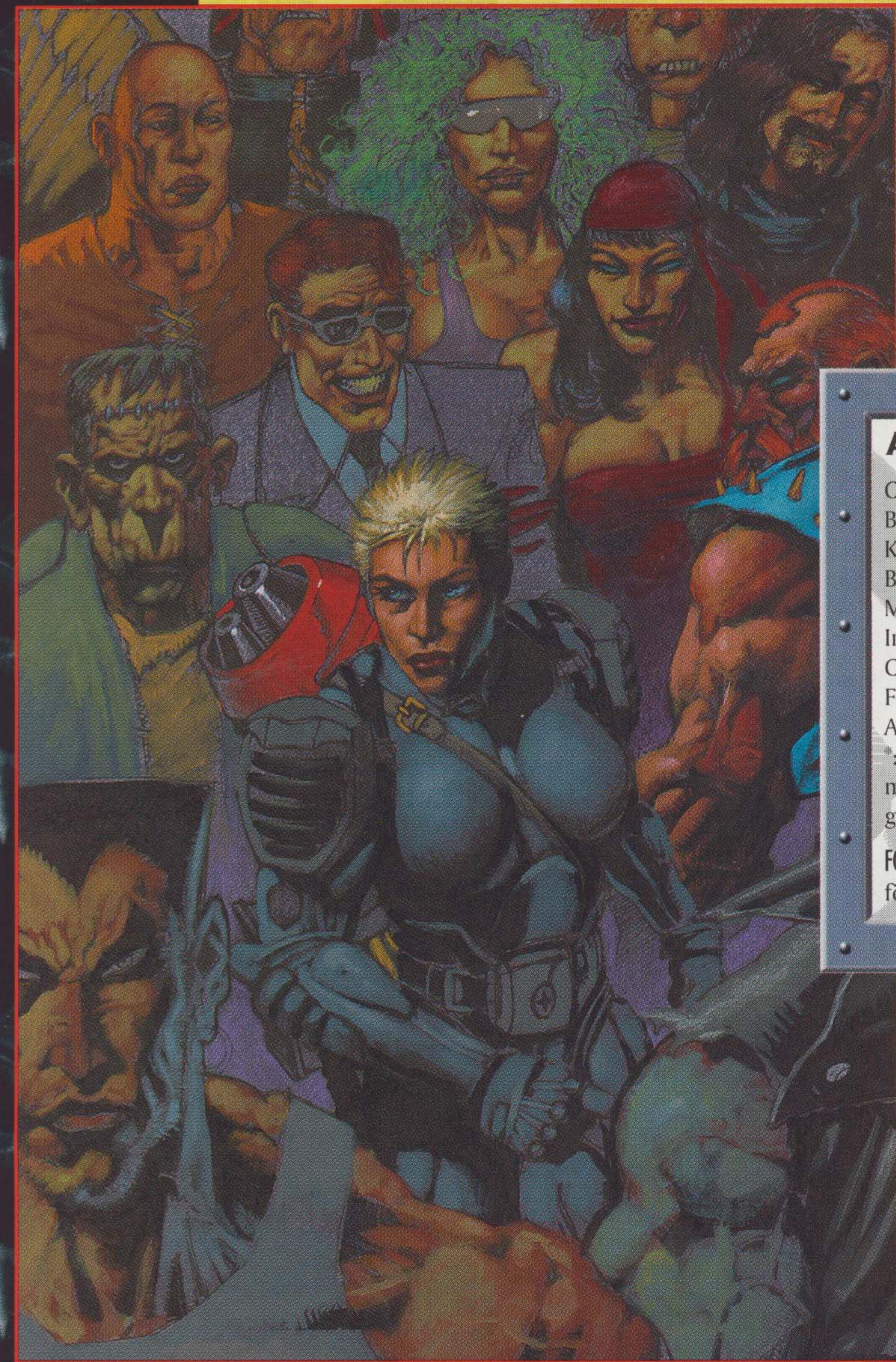




LUNA

MUTANT CHRONICLES

OMKRETSEN



glanstid. Byggnaderna är massiva, väldiga skyskrapor av stål, glas och betong. Höjden varierar, men regeln är att ju äldre desto lägre. De högsta skyskraporna tävlar med katedralerna, hundratals meter höga.

Stadens absoluta centrum är Tornet – Brödraskapets Första katedral och högsäte för Kardinalen. Runt omkring breder staden ut sig som en bakterieodling. Tornet är den högsta byggnaden och pekar mot himlen som en väldig spira, nästan en kilometer upp i skyn.

I kvarteren närmast Tornet har megakorporationerna sina högkvarter. Här finns mest kontor och forskningsinstitut, men också luxuösa bostäder och gallerior med exklusiva restauranger, affärer, teatrar och annan underhållning. Detta område är helt kontrollerat av korporationerna, och bevakningen är mycket kraftig.

ANSTÄLLDA PÅ LUNA, I PROCENT

Capitol	21.1%
Brödraskapet	9.0%
Kartellen	6.6%
Bauhaus	6.4%
Mishima	5.1%
Imperial	4.7%
Cybertronic	0.3%
Frilansade företag*	32.6%
Arbetslösa	14.2%

*: Uppskattningsvis 70% utav dessa företag ägs till 50% eller mer utav någon megakorporation. Frågar man däremot någon utav de anställda deklarerar de gärna sin sysselsättning som «fristående».

FOTNOT: Enligt den senaste beräkningen uppgick Lunas invånarantal, inklusive förorter, till 854,630.000.

OMKRETSEN

Områdena mellan Gamla Sta'n och de industriområden som ligger i stadens utkanter kallas OMKRETSEN och här bor majoriteten av befolkningen. Många bor här och arbetar åt mindre, oberoende företag eller på korporationernas fabriker ute i industriområdena och hamnarna. Vanligt folk försöker hålla en hygglig levnadsstandard utan att dra till sig uppmärksamhet och problem. Både byggnader och lägenheter är små, och det finns många fattiga som sover på gatorna. Här och där bryts den trista stadsbilden av vackra parker eller fina (och välbevakade) villaområden för dem som har råd att bo mer drägligt.

I Omkretsen finner man också samhällets ljusskygga element. Nattklubbar och



"JAKE! DU ÄR EN FEG,
YNKLIG, RYGGRADSLÖS
LITEN LUS, OCH DU
KOMMER ATT SLUTA I
KLOAKERNA"

ANTAR ATT J. HASSAN
HADE RATT TROTS
ALLT.





barer är hemvist för kriminella och folk som vill arbeta utan att myndigheterna märker något. Alla sorters underhållning finns förstås tillgänglig, både på gatorna och inne i de slitna gamla husen.

Många stadsdelar i Omkretsen präglas också av laglöshet. Oskrivna lagar styr det mesta, och Kartellen brukar låta invånarna sköta sina egna interna affärer. Megakorporationerna och Brödraskapet ingriper bara i händelse av större kravaller eller uppror, då man skickar militär för att kväsa oroligheterna.

Livet i Omkretsen är hårt och skoningslöst. Staden här är kallare och mörkare, ständigt insvept i dimma från läckande rörledningar och hostande maskiner. Det blåaktiga skenet från gaslyktorna kastar kalla skuggor på gator och husväggar, och människorna irrar likt spöken mellan portgångarna och gränderna. Väsande fordon kör genom kaoset med sina stora motorer morrande och skramlande.

INDUSTRIERNA

Sydöst om staden och närmare hamnarna ligger stora fabriksområden. Koncentrationen av fabriker gör att området i folkmun rätt och slätt kallas för «Industrierna». Inget annat område någonstans i solsystemet har en sådan mängd industrier samlade på ett och samma ställe. Med mil efter mil av fabriker och verkstäder är Lunas industriområde faktiskt större än de flesta storstäder. Det enda som kommer i närheten är Mars.

Alla olika sorters industrier finns representerade, och trots all modern teknologi utförs det mesta arbetet fortfarande av människor. Jobben är tunga och smutsiga och lönerna usla. De anställda har sällan något val.

Megakorporationernas vinstkalkyler kräver att de flesta fabrikerna är igång dygnet runt. I tunnlar under markytan går tåg som förbinder fabrikerna med hamnarna, varifrån en ständig ström av varor går ut till solsystemets alla hörn. Men luftföroreningarna från dieselmotorer och ångmaskiner gör transporttunnlarna till en helvetisk arbetsplats.

Men ändå finns det människor som lever praktiskt taget hela sina liv i dessa hemiska miljöer. Somliga har inget hem att gå till, utan arbetar ständigt utom när de sover eller har matrast. Nästan ingen tycker om sitt jobb och de flesta drömmer om en annan tillvaro, ett annat liv, kanske i finansvärlden, kanske i det militära, eller utanför lagen – och några lockas till och med av den Mörka Legionens planer. Endast med hjälp av gott humör, drömmar om något annat, och tro på Brödraskapet, kan arbetarklassen i industriområdena hålla sig flytande och undvika en nattsvart depression.

HAMNARNA

Lunas stora hamnar ligger i ytterkanten av staden. Några få äldre, förfallna hamnar finns längre in bland bebyggelsen, men de används sällan av andra än smugglare och folk som inte har råd med dockningsavgifterna i de stora, moderna hamnarna.

Rymdhamnarna är stora anläggningar som tar emot och sänder iväg rymdskepp till och från andra planeter. Det är bullriga, smutsiga arbetsplatser, ständigt under ombyggnad, ständigt fulla av folk och trafik. Samtliga rymdhamnar har mycket hård bevakning kring sina underhålls- och reparationsverkstäder.

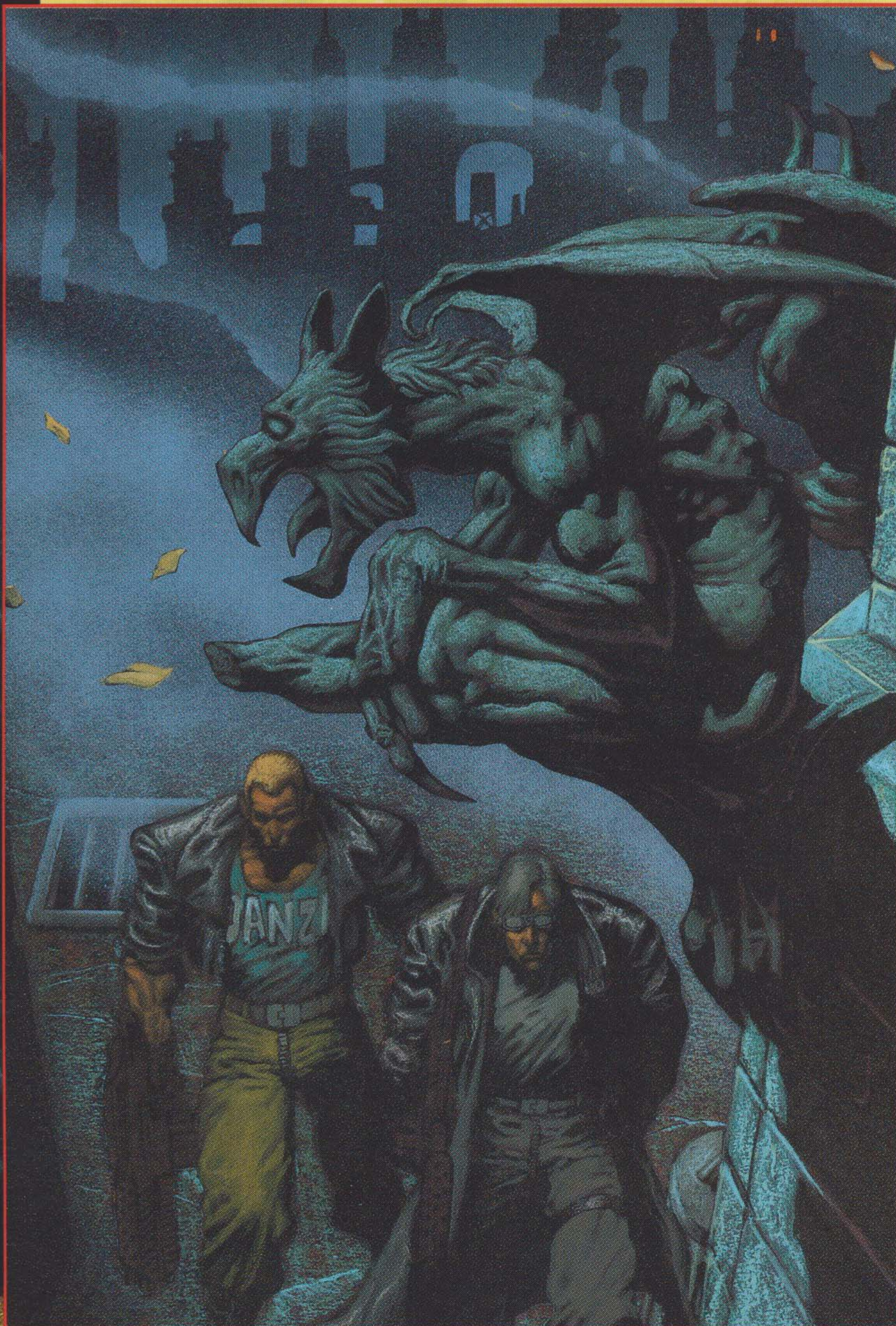




LUNA

MUTANT CHRONICLES

VIKTIGA HAMNAR



De flesta hamnar tillhör en megakorporation. Några är fristående och drivs av frilansföretag. Hos dem är bevakningen inte lika stenhård, men det betyder inte att den är obefintlig. Överallt finns vakter och frilansare för att stoppa alla avsiktliga störningar av trafiken. Dessa frilanshamnar utnyttjas inte bara av fristående företag, utan också av smugglare och olagliga invandrare som vill ta sig in i Luna utan att behöva passera de vanliga kontrollerna. Frihamnarna är också lämpliga för den som har skaffat sig fiender i Brödraskapet eller korporationerna och som vill försvinna från Luna utan att det märks.

De flesta hamnarna är självförsörjande, allt för att undvika driftstopp om det skulle uppstå problem någon annanstans på Luna eller i solsystemet.

VIKTIGA HAMNAR

De största rymdhamnarna i och omkring Luna är:

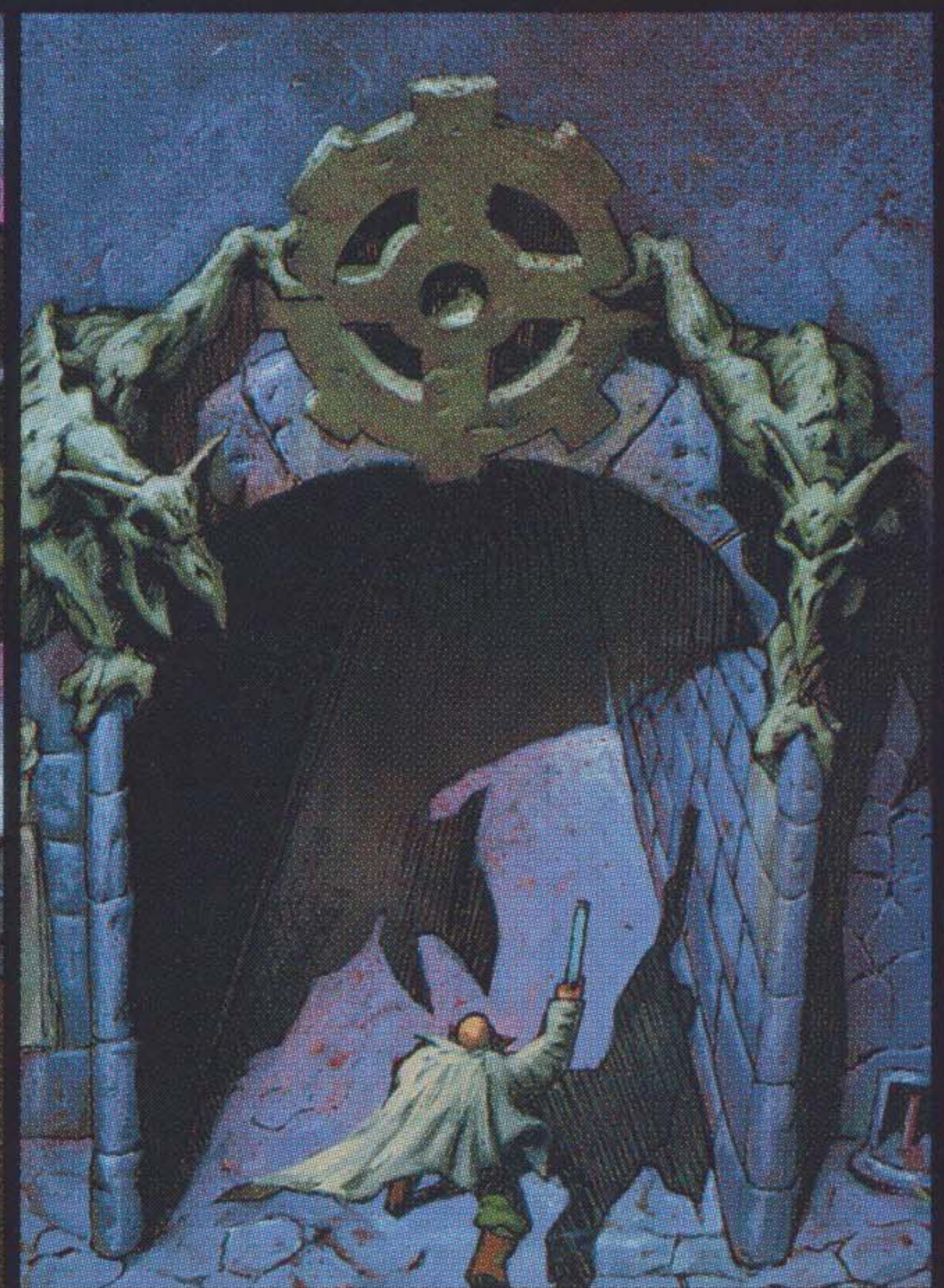
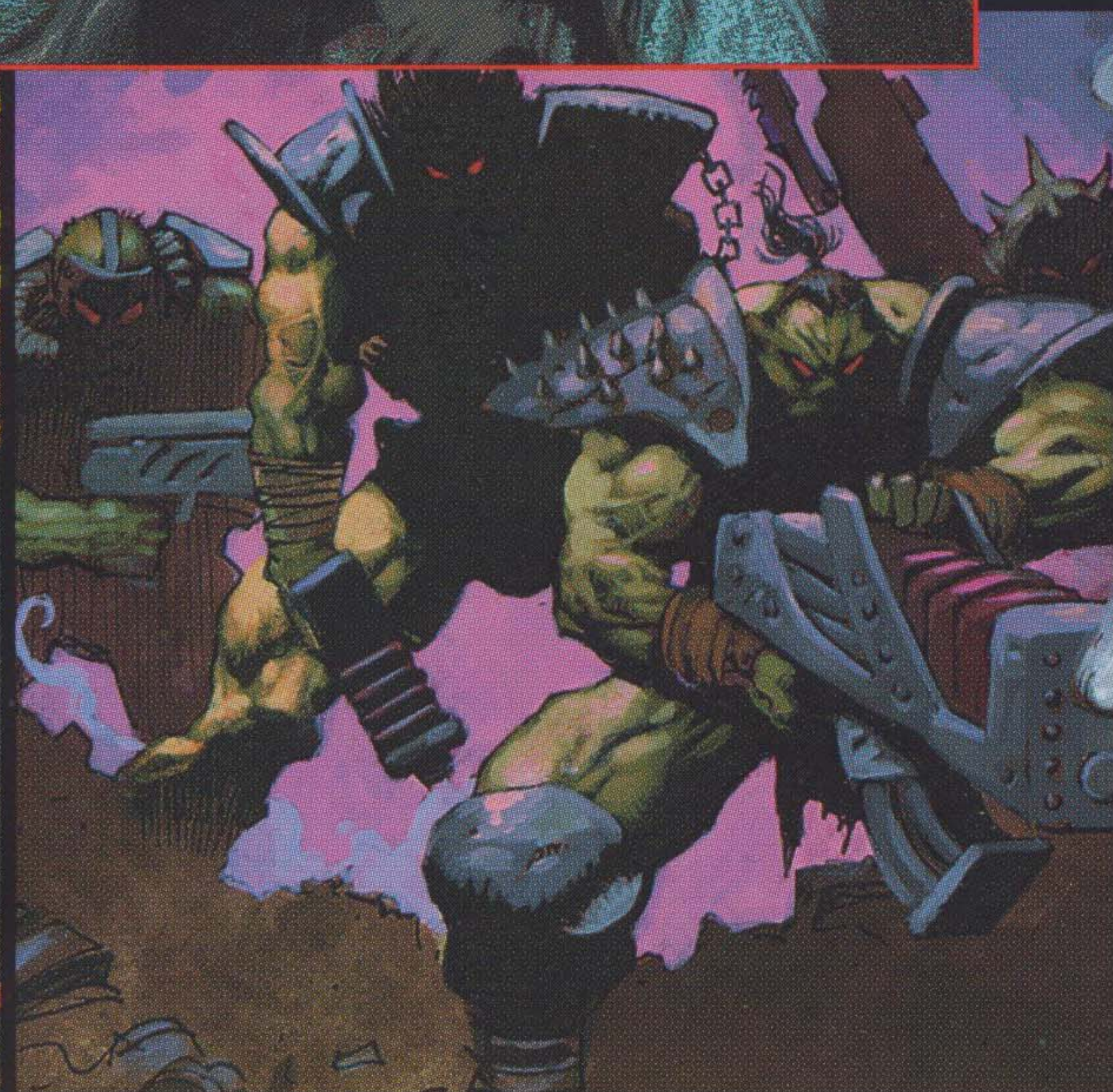
GEOFFREY R. HAZELTINE-RYMDHAMNEN. Detta gigantiska komplex är den äldsta rymdhamn som fortfarande är i bruk, belägen några mil sydväst om Tornet. Från GRH kan man nå solsystemets alla hörn. Den är öppen för alla korporationerna, såväl som frilansare. Det är mest flyktingar och immigranter som kommer till GRH.

MASTERVILLE COMMUNICATION CENTER. MCC är förstahandsvalet för Capitols affärsresenärer och andra Capitol-anställda. Härifrån avgår dagligen tre turer till Mars och Venus, samtidigt som rymdhamnen sköter större delen av korporationens godstrafik. Den är belägen 20 mil söder om Tornet, mitt i Capitols industriområde.

RICHTHAUSEN INTERPLANETAR. Den Bauhaus-drivna Richthausenhamnen är den näst största rymdhamnen för «vanligt folk», öppen för dem som kan betala för sig. Den ligger mitt i staden, precis intill GRH, och är ett populärt val bland resande som inte bryr sig om prislappen, från alla korporationer.

PRESTON. Såvida du inte har ett Imperial-ID, eller någon annan form av medgivande från ISC-10, kommer du inte i närheten av Preston. Med sin stora och extremt vältränade styrka av Nighthawk Defense Fighters är Preston en utav de mest välförsvarade platserna på hela Luna. Rymdhamnen är belägen i öster, precis på gränsen till Omkretsen, och tar också emot flest transporter från asteroidbältet.

TAI-SHO IMPERIAL SPACEPORT. Liksom Preston är Mishimas Tai-Sho





Imperial Spaceport endast avsedd för anställda och medarbetare. Den hyser inga militära trupper, men tillhandahåller den snabbaste och bekvämaste rutten till Mercurius. Den är belägen bara ett par mil norr om Preston.

KARDINAL DURAND XVI SPACEPORT. Härifrån lyfter dagligen dussintals av Brödraskapets enorma transporter med pilgrimer på väg mot Venus, Mars och Mercurius.

Terminal 6 är reserverad för Brödraskapets interna användning och därför också ett område med maximal bevakning och säkerhet. Terminal 7 och 8 hyser större delen av Brödraskapets militära flotta på Luna. Durands ligger 33 mil norr om Tornet, omgiven av det Andra direktoratets bas... Sacred Souls.

GRUVORNA

Det mesta som de första kolonisterna byggde var gruvkomplex under markytan. Där var de skyddade mot de meteoriter som ofta regnade över

månens yta på den tiden, och mot den ultraviolette strålningen. Större delen av detta enorma gruvsystem finns fortfarande kvar; en del används till tunnelbanor, i andra schakt har man tömt avfall. Avlopp och ventilationstrummor, elektriska ledningar och mycket annat går nu genom de gamla gruvgångarna. Tusentals tunnlar har murats igen.

De flesta gruvorna finns, som sagt var, dock kvar... antingen tomma eller bebodda av hemlösa... och andra fruktansvärda ting som inte kan beskrivas i ord.

TIDNINGAR

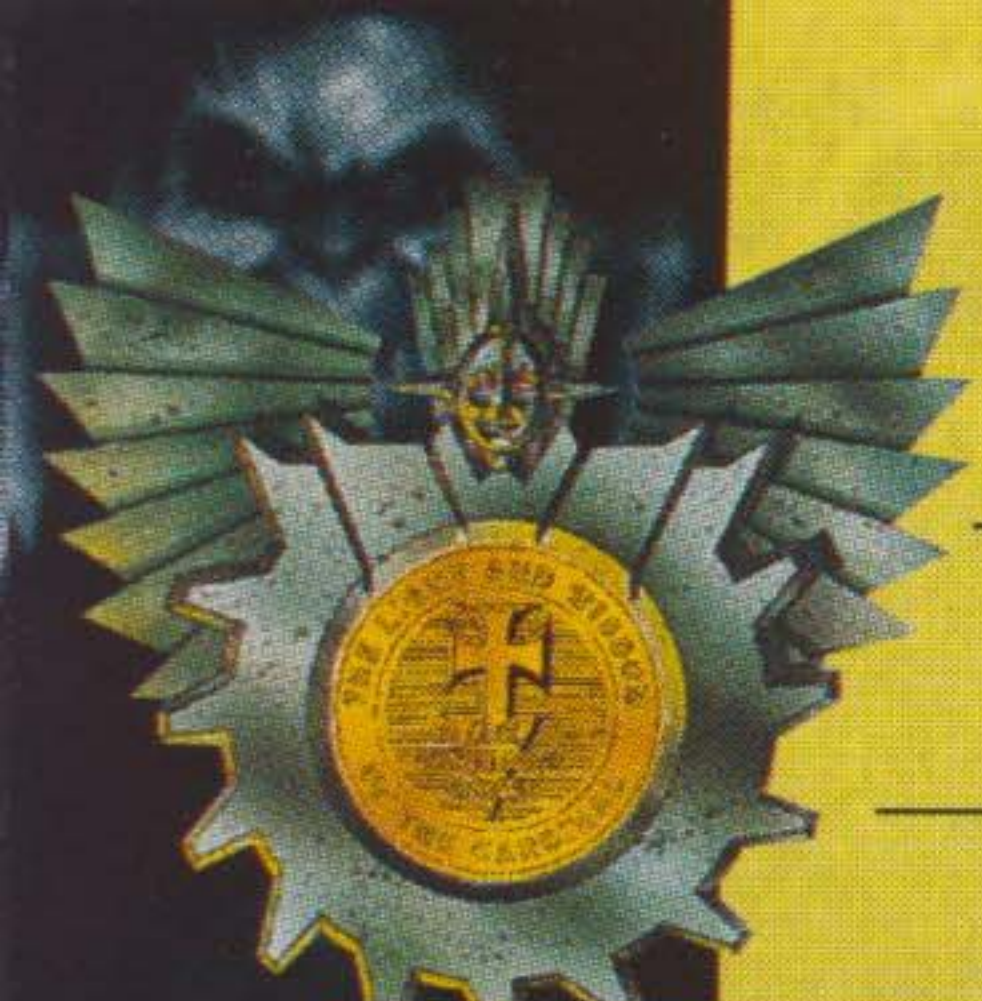
Det finns flera stora tidningar på Luna. Capitols Daily Chronicles är den mest lästa, tätt följd utav Imperials Observer. Daily Chronicles, som rekommenderas av Brödraskapet, är en seriös, intellektuell tidning med inriktning på den politiska scenen och utvecklingen kring den Mörka legionen. Observer är en lättsam tidning med kändisreportage, rikemans-skandaler och omfattande sportreportage. Man kan sägas att Daily Chronicles läses av den korporativa världen och Observer av arbetarklassen.

VAD ÄR FÖRRESTEN
SÅ JAKLA VIKTIGT MED
DET HÄR **SKRINET?**

OCH VARFÖR VILL DE HÄR
LEGION-KRÄKEN SÅ
GÄRNA HA DET?

SOM VANLIGT... ALDRIG EN
INKVISITOR I NÄRHETEN
NÄR DE BEHÖVS.

**BLAM
BLAM**



LUNA

MUTANT CHRONICLES

ARKITEKTUR



TAXIBOLAGEN

Det finns en djungel av taxiföretag som konkurrerar om miljoner körningar varje dag. Att åka taxi är fortfarande det säkraste allmänna transportmedlet, och har man tur kanske man till och med kommer fram i tid. De flesta människor ser till att de är beväpnade innan de stiger in i en taxi, och man använder i regel bara sitt lokala bolag som man litar på och där man känner chaufförerna. Priset för taxiresor varierar mellan 10 och 40 mark per kilometer, så det är säkrast att fråga efter taxan innan man stiger in, eller be om ett fast pris för en viss sträcka.

förbjudna. De stora byggnaderna med väldiga portaler, statyer och monument över erövringar och segrar – allt är till för att imponera på vanligt folk och ge dem intrycket att den rådande ordningen är stabil och oföränderlig.

SHOPPING

Det är roligt att gå och handla i Luna, särskilt i Gamla Stan's varuhus och gallerior. Där finns precis allt man kan tänka sig, fast utbudet av varor är så enormt att det kan ta ett tag att hitta det man söker. Fast vill man ha något extra speciellt får man ge sig ut i Omkretsen, och där behöver man kontakter. Det gäller särskilt vapen och droger; innanför korporationernas bevakningsområde hittar man inte sådana saker.

Alla sorters valuta är giltig i Luna. Standarden på affärerna varierar med deras lönsamhet – här finns allt från en bänk framför ett hål i väggen till glittrande varuhus med heltäckningsmattor.

MAT

Invánarna i Luna betraktar mat som ett sätt att fylla magen. Det finns förstås restauranger som serverar kulinariska upplevelser, höjdpunkter i kokkonstens historia, men dit har man inte råd att gå. Tro mig, man kan få betala två månadslöner för en enda middag, för en person!

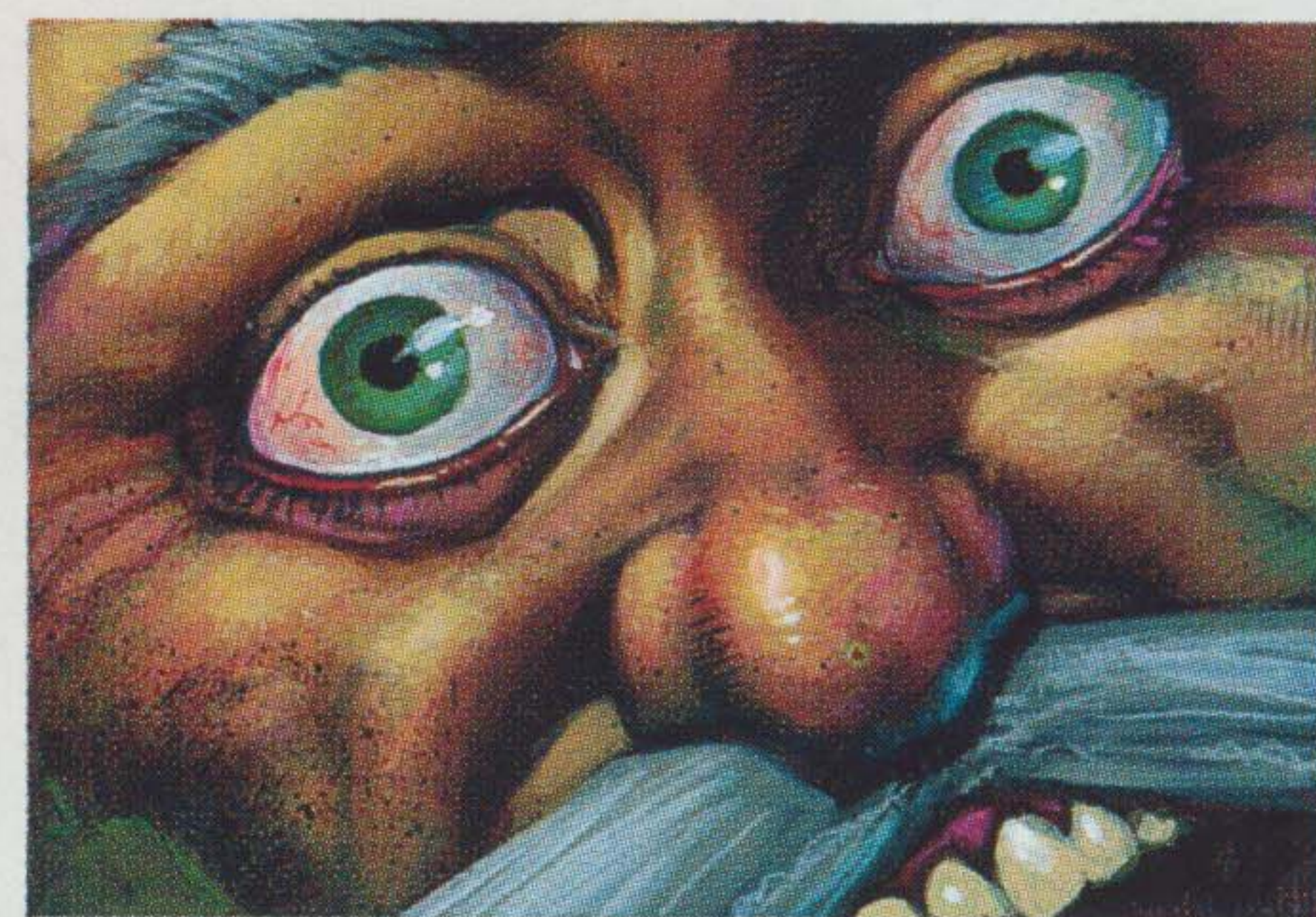
Därför går de flesta till enklare lunchrestauranger eller gatukök, eller lagar sin egen mat, eller går till kvarterets lilla krog där man får enkel kost utan exotiska ingredienser. Menyn ser ut som den alltid har gjort på

ARKITEKTUR

Lunas arkitektur lutar numera åt det massiva hållet, med monstroe stora byggnader av stål och svart sten. Statyer och gargoyler pryder fasaderna, medan enorma ventilationsrör och ångande ventiler skjuter upp genom taken och sträcker sig mot himlen. Mellan byggnaderna löper både underjordiska gångar och täckta broar högt ovan marknivån. I äldre kvarter finner man också rostiga järnramper som leder från det ena huset till det andra. Ju längre ut i Omkretsen man kommer, desto lägre blir husen. Många föredrar att bo där precis av det skälet – där finns mer solljus och öppna platser. Men å andra sidan är laglösheten och riskerna större ju längre bort från Gamla Sta'n man kommer.

I centrum fylls luften nattetid av dimma, kondens från ventilationssystemen när temperaturen faller. Gatlyktorna drivs med gas som ger ett blåaktigt sken och kastar diffusa skuggor på väggarna.

Filosofin bakom megakorporationernas arkitektur är att den ska vara monumental och vacker, för att ge människorna ett intryck av makt, rikedom och härlighet. Forna tiders gråtrista betongklumpar är näst intill



JAKE KRAMER, DAGS ATT
VINKA FARVÄL TILL DITT
USLA LIV... DRA INTE UT PÅ
AVSKEDET BARA.



sådana ställen – hamburgare, pasta, pizza, pommes frites, friterad fisk, smörgåsar, kött, sallader, frukt och annan vanlig mat. Dryckerna är likadana – vatten, öl, vin, läsk, mjölk, och så vidare.

Kvarterskrogarna är «alltid öppna» och tjänar som mötesplats för vänner och släktingar. Ofta finns där några arkadspel och en jukebox som spelar de senaste hitlåtarna.

UNDERHÅLLNING

Nå, hur roar man sig efter jobbet? Tja, här finns det mesta. Barer, danshak, biografier, teatrar, muséer, opera, restauranger med krogshow, kasinon. Folk roar sig som stadsbor gjort i hundratals år, med musik, skådespel, sport, konst och sån't. Underhållningens funktion på Luna kan sammanfattas med ett ord: flykt. Alla, oavsett position, känner av det enorma trycket... inte bara från konkurrensen mellan megakorporationerna, utan också från den Mörka symmetrin. Mer tvivelaktig underhållning som t.ex. bordeller och porrklubbar hittar man enbart i Omkretsen. För de rika finns diskreta agenturer som ordnar privata tillställningar. Underhållningsbranschen har många band till den organiserade brottsligheten, och annan brottslighet med, för den delen. Svarta pengar står för det mesta av vinsterna.

Många besöker katedralerna regelbundet för att finna tröst i Brödraskapets förkunnelse och komma bort från de bullriga gatorna, men många går också dit av gammal vana.

BRÖDRASKAPET

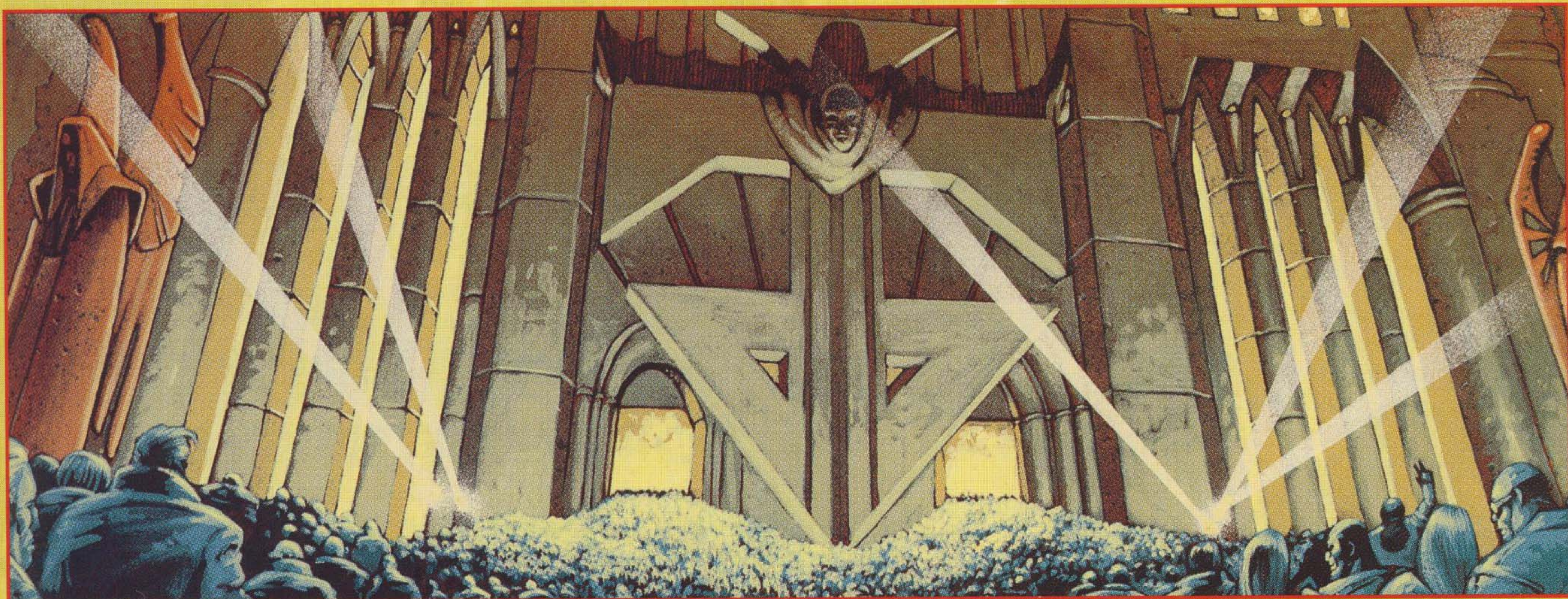
Jag skulle gissa att tre fjärdedelar av Lunas befolkning besöker Katedralen åtminstone en gång i veckan, kanske för att Mörkret hela tiden känns som ett aktuellt och pressande hot. Även utanför katedralerna gör Brödraskapet ständigt människorna påmind om dess existens, genom gatumissionärer, rekryteringskontor, och genom inkvisitorerna och mystikerna i sina karakteristiska dräkter, som man ibland ser i folkvimlet.

Brödraskapet har makt. Inkvisitorerna är mer effektiva och respekterade än någon annan ordningsmakt, folk byter trottoar om de möter en mystiker på gatan, och vill man säga något nedsättande om Brödraskapet så gör man det i en viskning. Brödraskapets propagandablad varnar ständigt för Kättare och listiga väsen som tjänar Mörkret. Trots den makt och fruktan Brödraskapet inger, behöver solsystemets invånare dem för att överleva kampen mot den Mörka legionen.

MEDIA

De två viktigaste massmedierna i Luna är tidningarna och TV. På morgonen lyssnar man på morgonnyheterna på radion. Varje timme har Brödraskapet en specialsändning där man rapporterar om händelseutvecklingen i Luna och resten av solsystemet.

Varje kväll har Brödraskapet en tre timmar lång «mässa» på TV.



RYMDFART

Interplanetära resor är långsamma och dyra – satsar du på att komma billigt undan riskerar du att tråkas ihjäl. Kort sagt innebär detta att få människor färdas mellan planeterna, och då bara när det är absolut nödvändigt. Megakorporationerna, Kartellen och Brödraskapet har sina egna rymdskepp. Listan nedan gäller de reguljära passagerarrutorna.

Den enda avsikten med det här stycket är att visa SL hur han kan få rollpersonerna från punkt A till punkt B. Rymdfärder är inte en central del av Mutant Chronicles, och därför kommer vi inte att beskriva det i detalj – särskilt inte eftersom det ur passagerarens synpunkt är nästan identiskt med vår tids charterflyg. Man åker till en flygplats (rymdhamn), checkar in bagaget, går ombord på planet (skeppet), det lyfter, och något senare landar man någon annanstans. Restiderna (incheckning, passkontroll osv är inte inräknade) och priserna (i marker) är:

Resa

Merkurius till Venus

Merkurius till Luna

Venus till Luna

Luna till Jorden

Luna till Mars

Mars till Victoria

Victoria till Jupiter

Jupiter till Saturnus

Saturnus till Uranus

Uranus till Neptunus

Neptunus till Pluto

Pluto till Nero

* Priset avgörs från fall till fall.

Restid

1T6+3 dagar

1T10+8 dagar

1T6+3 dagar

3T6-12 timmar

1T10+6 dagar

1T4+22 dagar

2T10+15 dagar

3T10+28 dagar

2T20+66 dagar

1T100+70 dagar

1T100+60 dagar

1T10+3 dagar

Kostnad

4.990+150 kardinalmarker per dag

7.940+100 kardinalmarker per dag

3.940+100 kardinalmarker per dag

3.990 kardinalmarker

5.490+100 kardinalmarker per dag

14.990+100 kardinalmarker per dag

*

*

*

*

*

*

Priset tredubblas för resa i första kass, men då får man också enkel- eller dubbelhytt och samtliga frukostar, luncher och middagar på köpet. Dessutom kan man få tillgång till alla bekvämligheter ombord och fria drinkar tills dess att skeppet har landat. En förstaklassresa är flertalet normalmedborgares livs semester, men det enda acceptabla färdssättet för affärs- och tjänstemän. Tabellen ovan visar priser för andra klass, vilket gäller plats i en tvåbäddshytt och frukost (lunch och kvällsmat kostar 50 respektive 100 kardinalmarker per dag). Andraklassresenärer har dessutom möjligheten att för en mindre summa utnyttja

bekvämlighetsinrättningarna ombord, såsom affärer, biografer, biljardbord, gym, restauranger, vilorum, bibliotek, eller vad det nu kan vara. Vad av detta som finns att tillgå beror givetvis på klassen på skeppet man reser med. Frilansande affärsmän, soldater på permis, journalister och folk som är som du är vanliga andraklassresenärer. Det är faktiskt det enda billiga som finns. I tredje klass delar du hytt, dusch och toalett med ytterligare 1T100 passagerare. Några måltider ingår inte, och det är säkrast att ta med egen mat, reslektyr och en ficklampa, för det är inte säkert att man släpps ut ur lastrummet förrän man nått sitt resmål. Å andra sidan är priset bara 30% av det som anges i prislistan ovan.

Övrig programtid består mest av lättisam underhållning och reklam, allt noga övervakat av Brödraskapet.

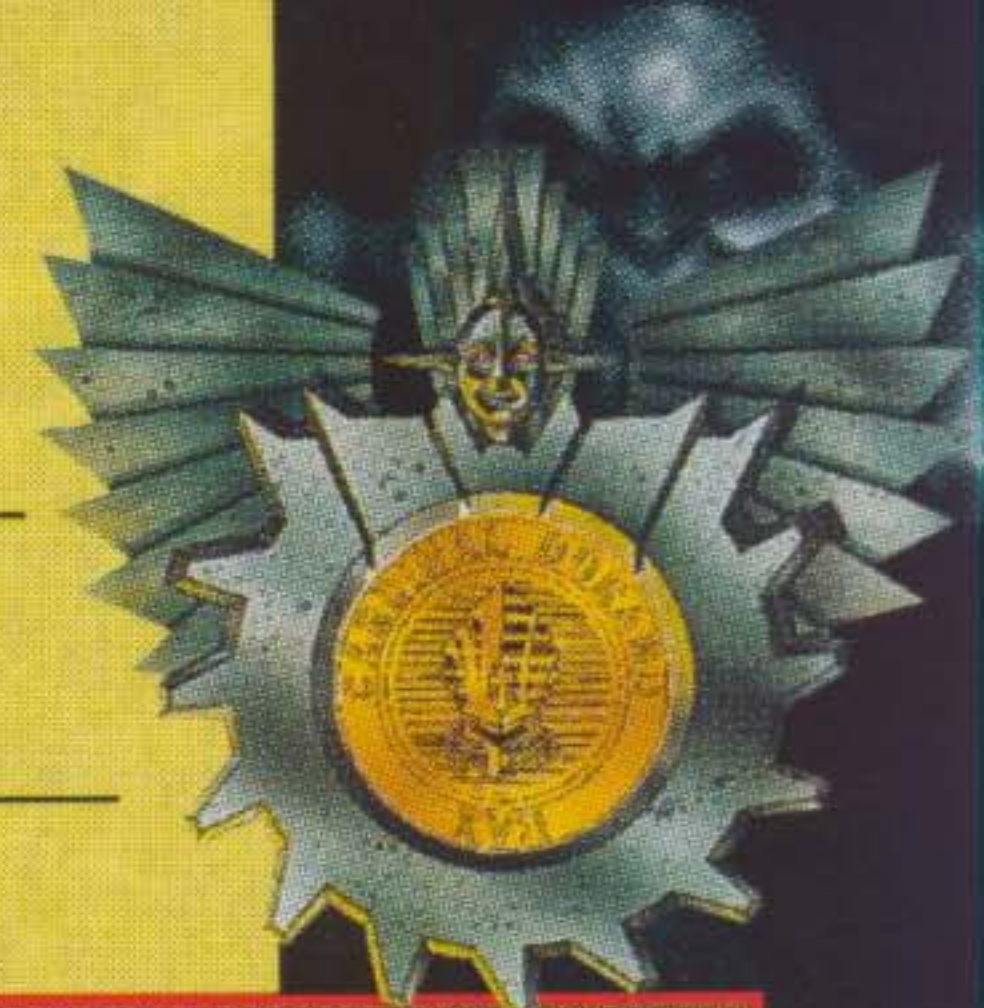
KOMMUNIKATIONER

Att resa i Luna kan vara något av ett äventyr. Man kan bli vansinnig av kaoset på gatorna, där bilar och taxifordon trängs med varandra och trafiken är livsfarlig för fotgängare. Ändå är det snabbast och enklast att gå om man ska en kortare sträcka, åtminstone i «säkra» områden. På andra ställen bör man helst låsa bildörrarna.



**KRAMER!
HUKA DIG!**





Gäller det längre resor måste man komma ihåg att staden är ENORM. Till och med inom en och samma stadsdel kan det ta flera timmar att färdas mellan två platser, särskilt om man först måste hitta rätt tunnelbana eller tåg. Har man inte kontakter i korporationerna är det bäst att använda sin egen bil, eller åka pendeltåg. Annars finns det förstås taxi, men det kan bli mycket dyrt om man skall åka långt.

Megakorporationerna har egna taxibolag som kör vem som helst inom korporationens område. Dessa bilar är ofta bepansrade (och tunga), och det händer att de använder fysisk kraft för att tvinga sig igenom folkmassor och trafikstockningar.

TÅG OCH TUNNELBANA

De största kommunikationsmedlen är tunnelbanan och pendeltågen. Olika linjer drivs av olika korporationer, som bara ansvarar för sin egen del av trafiken. Varje korporation har egna säkerhetstrupper som patrullerar tågen, stationerna och tunnarna på jakt efter terrorister och varelser från den Mörka Legionen. Med målsättningen att vakta tågen ställs korporationerna inför en näst intill omöjlig uppgift, eftersom linjenätet har byggts ut i flera hundra år och många gamla tunnlar har glömts bort och blivit hemvist för allsköns mutanter och ondskefulla varelser som fyller Lunas lägre nivåer.

De flesta av stadens invånare använder tunnelbanan för att åka till och från jobbet. Det mörka nätverket av tunnlar sträcker sig över hela staden och förbinder centrum med Omkretsen, industriområdena och hamnarna. Det är det bästa sättet att ta sig mellan olika delar av staden, men som alla sådana transportsystem har det också nackdelar. Tunnlarna är favoritmål för terrorister och rånare som spränger spårerna och sedan plundrar de tåg som spårar ur eller tvingas stanna. På stationerna vimlar det av ficktjuvar, och risken att råka i bråk, bli bestulen eller rånad, eller

bara allmänt antastad av drogpåverkade lodisar är alltid överhängande. Tunnelbanan är visserligen billig, men du riskerar alltid att bli rånad eller mördad i någon mörk tunnel. Att resa med tunnelbana går sakta. Räkna med två dagar för att komma från centrum till någon av de stora hamnarna längst ut. Under förutsättning att inget oväntat händer, vill säga.



BLACKHOUSE TUNNELBANESTATION

Den viktigaste stationen på den Imperial-kontrollerade tunnelbanan är Blackhouse. Vid denna knutpunkt förenas norra linjen med gröna linjen och stora cirkellinjen, och tusentals passagerare byter tåg här varje timme. Närheten till Reading-palatset och många officiella byggnader gör denna station till målet för många Imperial-anställda liksom för en hel del Bauhaus-folk eftersom Tvillingtornen, Bauhaus högkvarter, ligger på promenadavstånd.





RÄTTSSKIPNING

Stadslivet är påfrestande för nerverna. Det är trångt och ont om lugna vrår för vanligt folk. Brottslingar och subversiva element lägger ut bomber på hyllorna i affärerna, bara för att spränga oskyldiga människor i luften. Folk som blivit galna av pressen löper amok i tunnelbanan, skjuter vilt omkring sig eller sticker en kniv i alla som kommer i närheten. Matförgiftning, upplopp, krypskyttar – allt detta är vardagsmat i Luna.

I centrum håller korporationerna ordning. Deras poliser patrullerar till fots två och två och har hela tiden radiokontakt med stationen, som aldrig ligger långt borta. Ibland ser man polisbilar och piketbussar som rycker ut med tjutande sirener och blixtrande ljus – ofta kör de på trottoaren för att undvika trafikstockningar. Larmtelefoner finns här och där utmed gatorna men är nästan alltid trasiga.

I Omkretsen bryr sig korporationerna inte om att patrullera annat än i de finare villaområdena. I stället bevakas ordningen av frilansande vaktbolag. De arbetar ofta under kontrakt med hyresvärdar och affärsinnehavare. Det kan handla om allt från ständig bevakning till att kolla lås och dörrar en gång per natt. De frilansande vaktbolagens moral, pålitlighet och utrustning varierar kraftigt, liksom deras taxor. För det mesta får man dock vad man betalar för.

Vid sidan av den vanliga ordningsmakten finns också patruller av inkvisitorer och soldater från Brödraskapet som bevakar hela staden, på jakt efter terrorister och andra brottslingar. Med sina tunga vapen och skottsäkra västar genomsöker dessa majestätiska figurer kvarter efter kvarter i jakten på det onda inom oss själva. De slår till efter tips från tjallare och civilklädda agenter. Ibland hittar de riktiga terrorister, men bara ibland.

«Inkisarna» är inte

precis kända för att konversera innan de skjuter. De bryr sig sällan om gatubråk, rån eller inbrott om det inte finns misstankar om att den Mörka Legionen är inblandat. De betraktar alla som misstänkta, och folk i allmänhet undviker Brödraskapet på gatorna.

BROTT OCH STRAFF

Luna är en liberal stad i fråga om lagar och regler, men rättvisan varierar beroende på vem som drabbats. Med andra ord kan du vänta dig ett bra mycket hårdare straff om du rånar ett korporativt högdjur, än om du rånare en arbetslös frilansare. Det är inte förbjudet att bära vapen, men utan särskilt tillstånd får man bara använda dem i nödvärn. Vissa områden är avspärrade så att man måste ha särskilt tillstånd för att vistas där, men bevakningen varierar och det är inte alltid man bryr sig om reglerna. Naturligtvis är allt onödigt våld och tillgrepp av andras ägodelar (dvs rån, inbrott och stöld) strängt förbjudet.

Straffen varierar också, och lagen är ett spindelnät av balkar, stycken, tillägg, paragrafer och undantag. Det vanligaste straffet är omedelbar avrättning på platsen, eftersom polisen skjuter först och frågar sen. Alltför många poliser har blivit skjutna för att man ska våga ta några risker. Överlever man sitt möte med polisen och lyckas bli ställd inför rätta, är de vanligaste straffen deportation eller straffarbete. Böter är ovanligt.

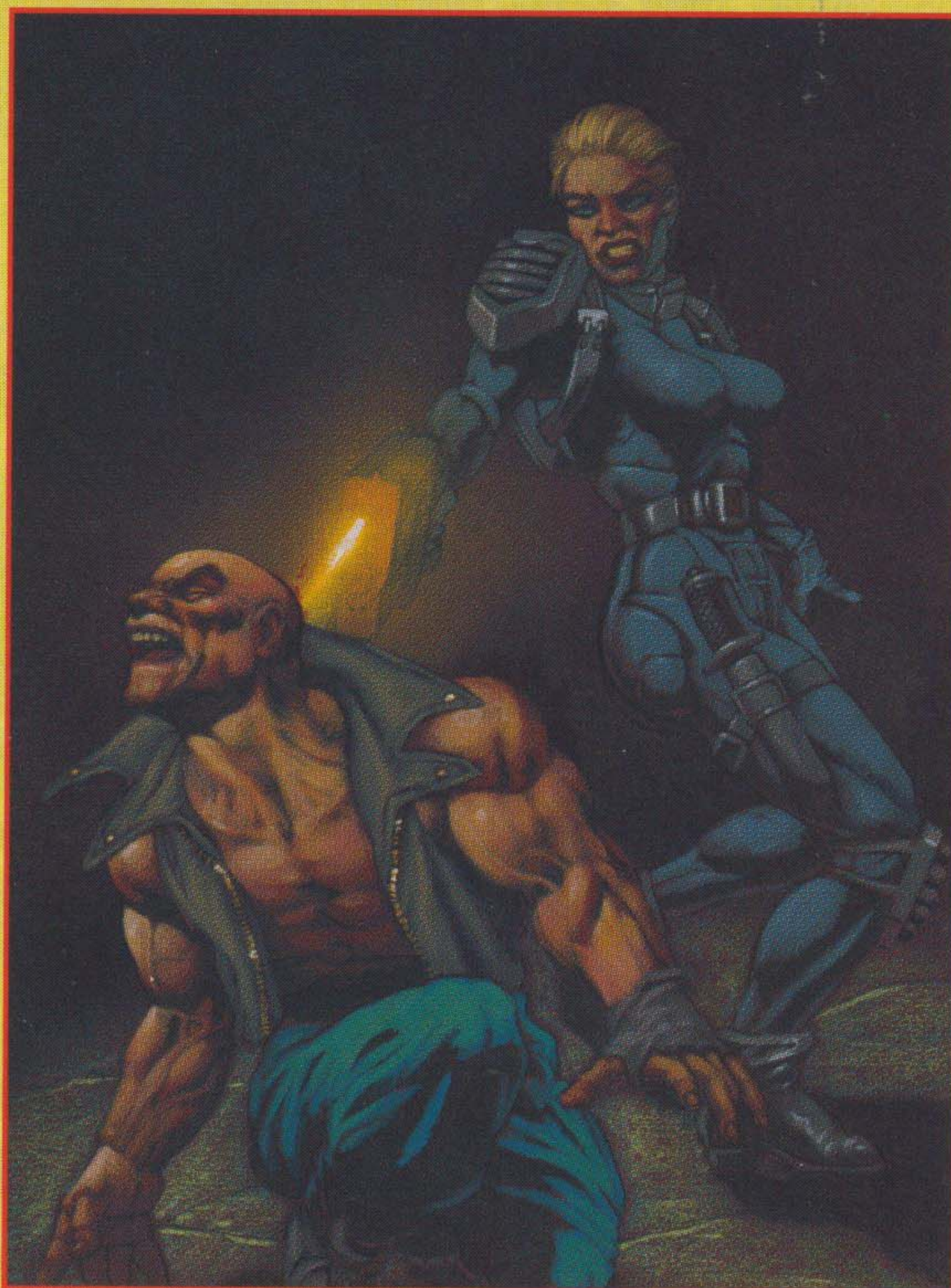


Bauhaus polis

FÄNGELSE

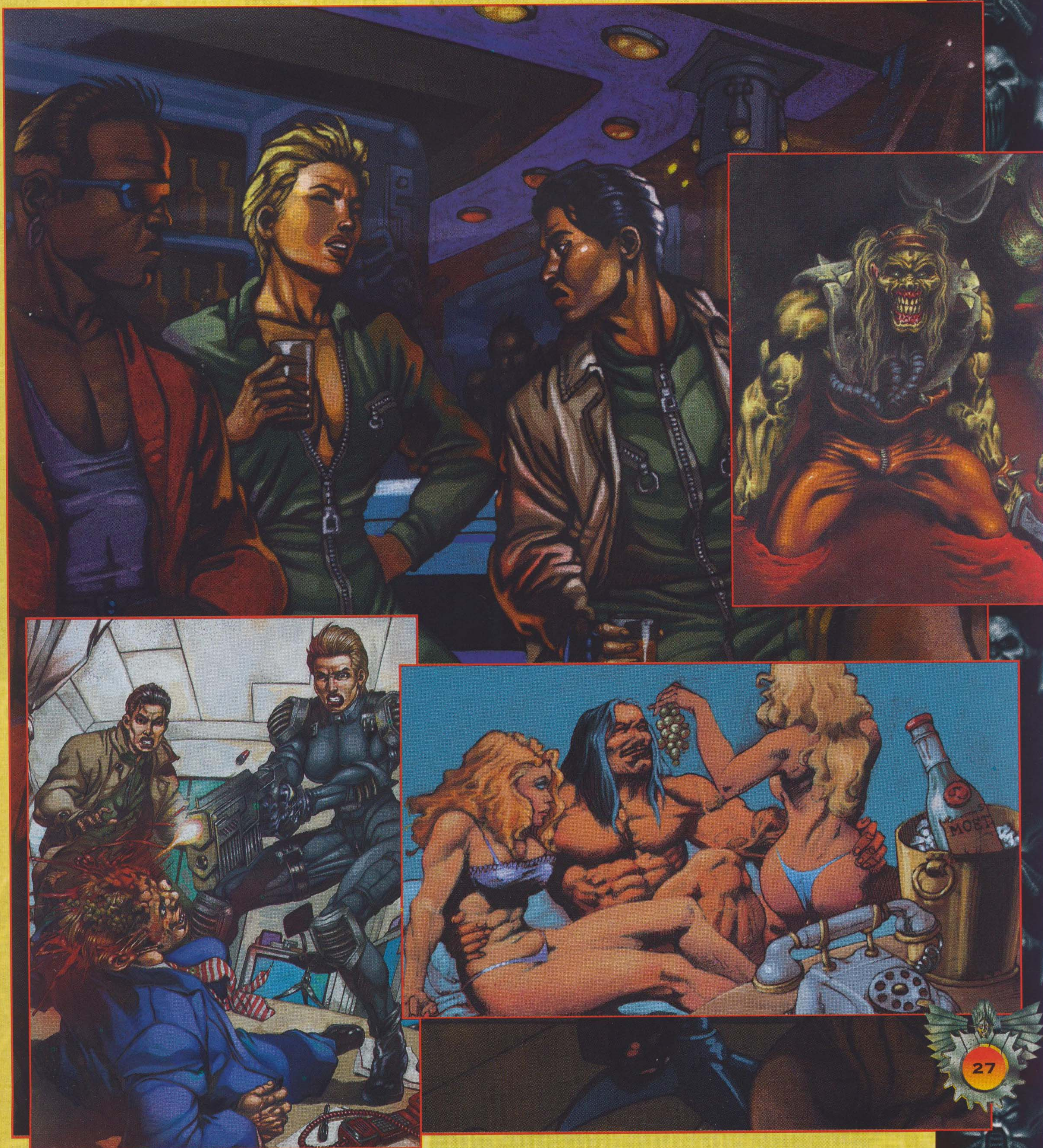
Det finns en enkel regel beträffande att sitta inne – gör det inte! Du kommer att ångra dig under resten av livet. Ränderna kommer aldrig någonsin att gå ur. Du blir märkt för livet och kan aldrig räkna med att få jobb, en lya att bo i, kredit eller vänner. Du är omedelbart dömd till ett liv som frilansare, och om du inte är bra på det du gör så är det kört.

Det finns några saker som kommer att göra livet lättare för dig. Du kommer definitivt i kontakt med resten av de kriminella elementen i ditt område och de lär dig allt om inbrott, våld, rån, plundring, etc. Du kommer att lära dig hur man spanar på rikemanshusen, hur man tar sig in och vad man skall stjäla. Du kommer att lära dig var man gömmer sig efteråt, hur man håller sig undan för snutarna och det stora B:et. Det är en tuff, men många gånger bra erfarenhet.





VARDAGSLIV



KARDINALSMARKER

Den enda universella valutan i Mutant Chronicles värld är Brödraskapets kardinalsmarker. De används överallt av alla, och är det mest välkomna betalningssättet i butiker och när man gör större affärer. Alla aktiebörser använder marker och all handel mellan megakorporationerna sker i marker. Det är den enda valuta man kan vara säker på är gångbar överallt, fast Imperials pund och Capitols dollar är också gångbara i de flesta delar av solsystemet.

"Klaven" bär en stiliserad bild av den nuvarande kardinalen, med hans namn och ordningstal runt kanten. "Kronan" visar Brödraskapets symbol och en siffra som anger myntets valör. Runt kanten står Brödraskapets valspråk: «Kardinalens Ljus och Vishet». Alla mynt tillverkas av 12 karats guld och det enda som skiljer dem är storleken. Valörerna är 1/2, 1, 5, 10, 20, 100, 500, 1.000 och 10.000 marker.

Kardinalsmarkerna representerar mycket mer än pengar. För många människor är de en symbol för stabilitet och trygghet. En del använder dem som smycken, det är vanligt att «svära på en kardinal», och praktiskt taget alla soldater bär ett 10.000 eller åtminstone ett 1.000 markers-mynt i en kedja eller rem runt halsen, både för att det anses ge tur och för att betala för sjukvården eller begravningskostnaderna om de skulle bli sårade eller dödade.



STENARKIVEN

Alldeles intill den Första katedralen ligger Stenarkiven, som är Brödraskapets magnifika bibliotek och samling av skriftliga källor.

Byggnaden innehåller absolut allting som är värt att spara, från reklambroschyrer och barnböcker till uppslagsverk, handskrivna krönikor och lagdokument.

Det enorma biblioteket är katalogiserat i ett system med hålkort av metall, men man måste ändå fråga någon av bibliotekarierna, lärlingar inom Fjärde direktoratet, annars kan det ta timmar att hitta något. Inga handlingar får medföras ut ur det majestätiska stenpalatset.

RÖRPOST

Tiotusentals människor arbetar i var och en av de många väldiga kontorsbyggnaderna i Luna. Om alla deras meddelanden och dokument skulle skickas med springpojkar eller budfirmor, skulle man snabbt få ett kaos utan like. Därför har arkitekterna ordnat ett effektivare system med luftdriven rörpost som förbinder de flesta avdelningar. I vissa fall går rörposten även mellan flera olika byggnader.

EFTER DÖDEN

Brödraskapet insåg tidigt de effekter som Mörkret kunde ha på kvarlevorna av döda människor, och beslöt att kremering var det enda säkra sättet att permanent undvika att kropparna angreps. Alla begravningsplatser grävdes upp och de döda kremerades. I stället för kyrkogårdar och gravstenar reser Lunas invånare epitafer över sina döda; gargoyler, minnestavlor, inskriptioner på husväggarna, små statyer, och så vidare, allt för att hedra de dödas minne.





BANKVÄSENDET

Det är ingen tillfällighet att folk föredrar kontanter framför checkar och kreditbrev. Finanssystemet i Luna är minst sagt komplicerat och svår-bemästrat. För folket på gatan, vill säga. Bankerna är inte inriktade på att betjäna allmänheten; köerna är oändliga, servicen långsam, inlånings-räntorna låga och avgifterna höga. Bankerna är bara intresserade av att arbeta med storföretag, där få kunder ger stora inkomster. Det är därför de flesta får sin lön i kontanter.

LUNA MEMORIAL HOSPITAL

Mitt i centrum av Gamla sta'n, ett par kvarter väster om Katedralen, reser sig Luna Memorial Hospital ur Bastiljonsparkens välskötta trädgård. Det är en storslagen byggnad som påminner mer om än kyrka eller ett stadshus, än en medicinsk inrättning. Många besökare förvånas också över att det faktiskt är ett av de största sjukhusen i hela solsystemet.

Luna Memorial sköts helt och hållet av det Tredje direktoratet och kan ta emot 18.000 patienter på en och samma gång. De flesta rummen ligger under markytan i enorma, dåligt upplysta salar med dålig ventilation. Överlevnadsgraden är omkring 35% för patienter med skottskador i buktrakten.

Till Luna Memorial går man om man saknar en korporativ försäkring. Till skillnad från de större privatsjukhusen undkommer man nästan aldrig en skottskada utan att det Tredje eller, ännu värre, Andra direktoratet undersöker saken. Läkarna är omutbara.

Runtom på Luna, liksom i andra megastäder, drivs också ett flertal filialer till Luna Memorial Hospital. Dessa mindre kliniker kan ta emot upp till omkring 100 patienter och är i första hand avsedda för de osaliga individer som lever på samhällets yttersta kant och behöver höra Kardinalens kungörelser mer än någon annan.

LIVET UTANFÖR SYSTEMET

För dem som lever utanför systemet, eller på gatan är livet ett virrvarr av våld, frustration och rädsla. Bakgatorna är fyllda med mänskligt avskum, och döden är aldrig långt borta för den ouppmärksamma. De utstötta försörjer sig genom att tigga, stjäla och leta igenom de rikas sopor.

Många av Lunas innevånare är hemlösa. Det exakta antalet är okänt eftersom de lever utanför den mer välordnade verklighet som korporationerna utgör. De hemlösa kan hittas gående på bakgatorna där de försöker undvika Brödraskapet och deras fruktade utrensningar. När de söker skydd i kloakena eller soptipporna blir de ofta offer för galna mutant-gäng eller psykopatiska vigilanter. Många hemlösa bor i underjorden, i de vidsträckta labyrintherna som öppnades när de gamla byggde tunnelbana. De lever nära stadens avfall och sjukdommar och

mutationer är vanligt förekommande. Ibland organiserar de sig i gäng och överfaller de svaga och försvarslösa.

ATT LEVA

Levnadsomkostnaden beror naturligtvis på vilken livsstil man för. Tiggare på Lunas gator kan överleva på några få kardinalsmarker per dag fast om det är ett liv värt att leva kan förstås diskuteras. Samtidigt kan megakorporationernas ädlingar i samma stad bränna 10.000 kardinalsmarker på en enda kvälls uteliv. Innan vi tittar närmare på vad saker och ting kostar måste vi dock klara ut några frågor vad gäller pengar i Mutant Chronicles' värld.

MUTOR

För att du ska lyckas muta någon måste summan du erbjuder vara stor nog att ta risken för upptäckt. Om du bara vill olja maskineriet lite, eller få folk att berätta något för dig, räcker en veckolön eller mindre. Vill du däremot få dem att göra någonting uppenbart olagligt, som kan kosta dem jobbet, får du vara beredd att lägga upp åtminstone en månadslön och förmodligen mer än så. Det är bara de extremt dumma och extremt giriga som tar emot en muta om de tror att de kan åka fast. Hur korrupt samhället än är så finns det faktiskt människor som är för ärliga för att ta emot mutor. Det bör du lägga på minnet.



SJUKDOMAR OCH MUTATIONER

Sjukdomsepidemier härjar ständigt bland den «oregistrerade» befolkningen i Luna. Sjukdomarna varierar från ofarliga men irriterande åkommor till sådant som man dör av inom några timmar. Brödraskapet påstår att det är kattarna och deras kulturer som sprider ut sjukdomar för att demoralisera befolkningen.

Mutationer uppträder mer irrationellt. De drabbar inte bara de fattiga, utan vem som helst kan råka ut för dem. Ben börjar växa bakåt, armar förvrids, ryggrader kröks inåt, skallben ruttar bort, hår faller av, o.s.v. Ingen har hittat någon naturlig förklaring till detta hemiska fenomen, som till och med kan förvandla en verkställande direktör till en utkastad kloakråtta.

TILL SPELLEDAREN: Medan allmänheten tror att dessa mutationer är slumpmässiga, är verkligheten en annan. De är i själva verket synliga tecken på, eller «Stigman», influenser av Mörkret. Se supplementen om de olika Apostlarna för mer information om Stigman.

För det första finns det ingenting som heter kredit för den vanlige medborgaren. De tänkande maskiner som möjliggjorde enorma nätverk av konsumentkrediter försvann när den gamla civilisationen kollapsade. Banker och finansinstitut möter numera endast megakorporationernas och de större företagens behov, inte medborgarens vanligt folk har bara i sällsynta fall privata bankkonton.

Vardagsekonomin bygger helt och hållet på kontanter, och vill man ha nåt är det bara att lägga upp pengarna på disken. Endast någon med ett bankkonto kan ju skriva ut checkar, så det är bara att glömma. Bara megakorporna, Brödraskapet och ett fåtal större firmor använder sig av checkar, och dessa är också de enda som är så pass pålitliga att dess anställda accepterar en check.



Folk kan spara ett helt liv för att få råd med en bil eller en TV. Juveler är statussymboler eftersom de representerar en påtaglig och obunden rikedom som ytterst få besitter. Allt detta har fått som resultat att vanligt folk ser konsumtionsvaror som sällsynta och åtråvärda ting, och att man gör av med pengarna så fort man tjänat dem. Brottsligheten är dessutom mycket hög, vilket gör det ännu mer intressant att köpa slut på pengarna så att inte rånaren tar dem istället.

Folk bränner sina pengar på danshak, biosalonger och spelhallar. Mörkrets krafter bultar på mänsklighetens port, Brödraskapet basunerar ut domedagsprofetior, megakorporna kan när som helst starta inbördeskrig just där du bor. Livet är kort och ingen törs sia om framtiden, det är den desperata nöjeslystnadens tid. Mänskligheten balanserar på en knivsegg.

ÄTA UTE

Som i alla lägen får man vad man betalar för. Den som är sugen på att avnjuta det klassiska kökets läckerheter på antikt porslin måste naturligtvis ha en tegelstenstjock plånbok. Priserna nedan gäller måltider för en person.

Lyxrestaurang: 1.000 kardinalsmarker eller mer

Bra restaurang: 250 kardinalsmarker eller mer

Restaurangkedja: 100 kardinalsmarker eller mer

Kvartersrestaurang: 50 kardinalsmarker eller mer

Snabbmatställe: 30 kardinalsmarker eller mer

Gatuförsäljare: 10-20 kardinalsmarker

DRYCK. Naturligtvis kan man betala oerhörda summor för årgångsviner, men de flesta dricker för att bli fulla, ett relativt billigt nöje för normalmedborgaren.

På en bar får du betala ungefär följande:

Öl (halvlitersejdel): 10-20 kardinalsmarker

Sprit: 10-30 kardinalsmarker per hutt

Vin: 60 kardinalsmarker eller mer per flaska

Kaffe och läskedrycker: 5-10 kardinalsmarker

I en butik är det billigare:

Whisky: 100 kardinalsmarker eller mer per flaska

Brännvin: 25 kardinalsmarker per flaska

Vin: 25 kardinalsmarker eller mer per flaska

Öl: 50-100 kardinalsmarker per sexpack

UNDERHÅLLNING

Folk som vill gå ut och roa sig går på bio eller teater eller till ett dansställe, betalar inträde och har kul. Priserna nedan är minimipriser. En bra plats på teatern kan kosta mycket mer. Biofilmer är oftast väldigt eskapistiska, så det är teatern samhällets mer intellektuella lager går till för att underhållas. Dansrestauranger och nattklubbar går man till för att träffa folk av det motsatta könet.

Biobiljett: från 30 kardinalsmarker

Teaterbiljett: från 100 kardinalsmarker

Operabiljett: från 150 kardinalsmarker

Idrottsevenemang: från 50 kardinalsmarker

Inträde dansrestaurang: från 20 kardinalsmarker

Inträde nattklubb: från 100 kardinalsmarker

Inträde exklusiv nattklubb: från 250 kardinalsmarker

KOMMUNIKATIONER

Att ta sig fram i städer, mellan städer och mellan planeter kommer att kosta dig en hel del. I Mutant Chronicles' värld finns ett antal sätt att ta sig fram, varav det billigaste förmodligen är tunnelbanan.

När du tar tunnelbanan på Luna slår du 1T6 för att se hur många gånger du måste byta linje. När du använder dig av andra transportmedel slår du 1T100 för avstånd i kilometer. Oroa dig inte, det jämnar ut sig i längden.

Priserna nedan gäller andraklass för samtliga transportmedel. Lyxklass kostar ungefär det dubbla, tredjeklass cirka hälften. På zeppelinare finns dock ingen tredje klass.

TUNNELBANAN. På Luna tar sig de flesta fram via någon tunnelbanelinje, vilket vanligen kostar 10 kardinalsmarker per linje som används. Byte av linje kostar alltså ytterligare 10 kardinalsmarker.

BUSS OCH SPÅRVAGN. Dessa täcker många av megastädernas ytområden till en kostnad av ungefär 3 kardinalsmarker per kilometer på lokala ruttor.

TAXI. Finns både som bilar eller rikshaw's dragna av människor, och kostar oavsett typ cirka 5 kardinalsmarker per kilometer utöver framkörningsavgiften på 10 kardinalsmarker.



TÅG. De enorma tågen dragna av ånglok är det vanligaste färdmedlet på längre sträckor. Priset ligger på cirka 10 kardinalsmarker per 50 kilometer för en sittplats, sovplatser kostar cirka 200 kardinalsmarker utöver kilometerpriset.

ZEPPELINARE. Gigantiska luftskepp transporterar människor mellan megastäderna. De är bekväma men dyra, och du får betala cirka en kardinalsmarker per kilometer för att färdas med en hastighet av ungefär 75 km/h.

BÅT. Där det finns vatten finns det båtar, och priset är ungefär detsamma som för en tågresa.

BOENDE

Du kan bo på lyxhotell eller i ett loppbitet kyffe boendet, hur som hels kostar boendet dig pengar. Här nedan ser du ungefär hur mycket:

HOTELL. Ett hotell kan vara allt ifrån ett palats där din minsta önskan tillfredsställs av en hord tjänsteandar, till en kackerlacksfylld soptipp där nattportieren knäcker extra som hållare för det lokala rånargänget. Det behöver kanske inte sägas att säkerheten blir bättre ju mer du betalar?

LYXHOTELL: Det är på hotell med imponerande namn som Capitol Eagle eller Imperial Grand den superrika eliten bor när de lämnat sina etagevåningar. Hela regementen av anställda är beredda att skämma bort hotellgästerna, och för den intresserade finns också en uppsjö av diskreta och avgjort personliga tjänster. Säkerheten är vanligtvis av yppersta klass, men nära nog osynlig. Rummen kostar från 2.000 kardinalsmarker per natt till cirka 20.000 för det bästa. Sviter går loss på allt ifrån 5.000 kardinalsmarker till 50.000 (för Luna City Capitol Eagles presidentsvit med takterass) och bjuder på allt det senaste i komfort och lyxväg.

BRA HOTELL: Bra, ofta mycket bra hotell som dock saknar den stämpel och det rykte lyxhotellen har. Mycket bekväma och trevliga rum, som kostar 4-800 kardinalsmarker per natt.

STANDARDHOTELL: Hit söker sig handelsresande och folk som vill ha bekvämt och tryggt natthärbärge. Inget speciellt. 200 kardinalsmarker per natt.

BILLIGT HOTELL: Inte mycket bättre än natthärbärgena för hemlösa. Folk sover i enorma sovsalar, och småstöldar och slagsmål är vanligt förekommande. 20-50 kardinalsmarker per natt.

LÄGENHETER. För den som inte ständigt flyttar omkring är det klart smartare att hyra en lägenhet. Dessa hyrs vanligen ut på månadsbasis, och hyresvärden kan begära en till fyra månadshyror i förskotts-deposition. Flertalet lägenheter hyrs ut fullt möblerade och utrustade.

LYXVÅNING: Dessa hittar du naturligtvis i stans bästa områden, och de har vanligen en fantastisk utsikt över rikas arbets och samlingsplatser. I vissa städer kan lyxlägenheterna inhysas i herrgårdsliknande byggnader, men i Luna finns de i skyskrapor. Ju högre upp man kommer i skrapan desto bättre är utsikten vilket avspeglar sig i månadshyran. Här hittar man marmorbaddrar och tjocka mattor, och privata säkerhetsföretag vakar över byggnaderna. Hyrorna börjar vid 10.000 kardinalsmarker och stiger kraftigt. Här bor du om du börjar äventyra med socialnivå 9 eller 10, men du kan givetvis flytta om du vill snåla lite.

FIN LÄGENHET: Relativt rymliga och vackert möblerade lägenheter i bättre områden. Säkerheten sköts vanligen av en dörrvaktmästare eller receptionist som håller ett öga på besökare medan grannarna håller ett öga på varandra. Hyran ligger kring 5.000 kardinalsmarker per månad för en tvårummare. Lägg på cirka 500 för vart rum utöver dessa. Här bor du om du börjar äventyra med socialnivå 7 eller 8.

NORMAL LÄGENHET: Finns nästan överallt och bebos av flertalet med något sånär hyfsat betalda jobb. 2.000 per månad för en tvåa plus 300 för vart extra rum. Här bor du om du börjar äventyra med socialnivå 4, 5 eller 6.

USEL LYA: Råtthål som dessa hittar man i nedgångna och farliga områden, och de består oftast av ett enda rum med en säng och en kokplatta. Hyran är 1.000 kardinalsmarker i månaden eller mer. Socialnivån motsvarar 2 och 3.

PÅ GATAN: Om din socialnivå är lägre än 1 är du här. Det är ialla fall gratis!



KOMERSIELLA LÄGENHETER. Utgå ifrån att kontors och affärslokaler kostar ungefär dubbelt så mycket som en jämförbar lägenhet.

KONSUMTIONSVAROR

TV: 10.000 till 30.000 kardinalsmarker

Radio: 1.000 till 5.000 kardinalsmarker

Kontorsmöbler (skrivbord, dokumentskåp, kontorsstol, etc): cirka 10.000 kardinalsmarker per person

Brödrost: 450 kardinalsmarker

Axelhölster: 200 kardinalsmarker

Vattenrenare: 1800 kardinalsmarker

Kaffebryggare: 600 kardinalsmarker

UTGIFTER

För att förenkla saker och ting en smula säger vi att saker som el, vatten, gas och värme går på ungefär 10% av vad lägenheten kostar per månad.

SKATTER. Sannerligen ingenting är säkert, förutom att du förr eller senare skall dö samt att du måste betala skatt. Den lokala inkomstskatten är cirka 5% och går till polisstyrkan, gatubelysningen och underhållet av gator och allmänna platser. Utöver detta betalar de flesta 10% till Brödraskapet. Det sistnämnda är visserligen frivilligt, men att inte betala är skadligt för själen och kan dessutom dra Inkquisitionens blickar till dig.

TELEKOMMUNIKATION

Att få en telefon ansluten kostar ungefär 1.000 kardinalsmarker, och kvartalsavgiften ligger runt 500. Till detta läggs kostnaden för de samtal man ringer. För enkelhetens skull säger vi att lokalsamtal är gratis och att rikssamtal kostar 100 kardinalsmarker per tre minuter.



Interplanetära samtal är EXTREMT dyra och omgärdade av tekniska problem, inte minst det faktum att man måste vänta flera minuter på samtalspartners svar eftersom avstånden är enorma. Som exempel kan nämnas att den normala fördröjningstiden på ett samtal mellan Luna och Mars är cirka åtta minuter. Istället för att komplicera saker och ting med beräkningar av väntetider antar vi därför att interplanetära samtal kostar 10.000 kardinalsmarker. Detta gör att sådana samtal vanligen är förbehållna företagsledare inom megakorporationerna.

Känner du rätt person kan du givetvis skära kostnaderna kraftigt (50%) genom en illegal anslutning. Det finns givetvis en risk – om än liten – för upptäckt, något spelledaren kan använda i sin kampanj.

ANNAN KOMMUNIKATION

Det är mycket billigare att skicka ett telegram. Dessa kostar 50 kardinalsmarker per mening, men då tvingas man leva med att telegrambyråns personal kan interpunktera ens meddelande efter eget



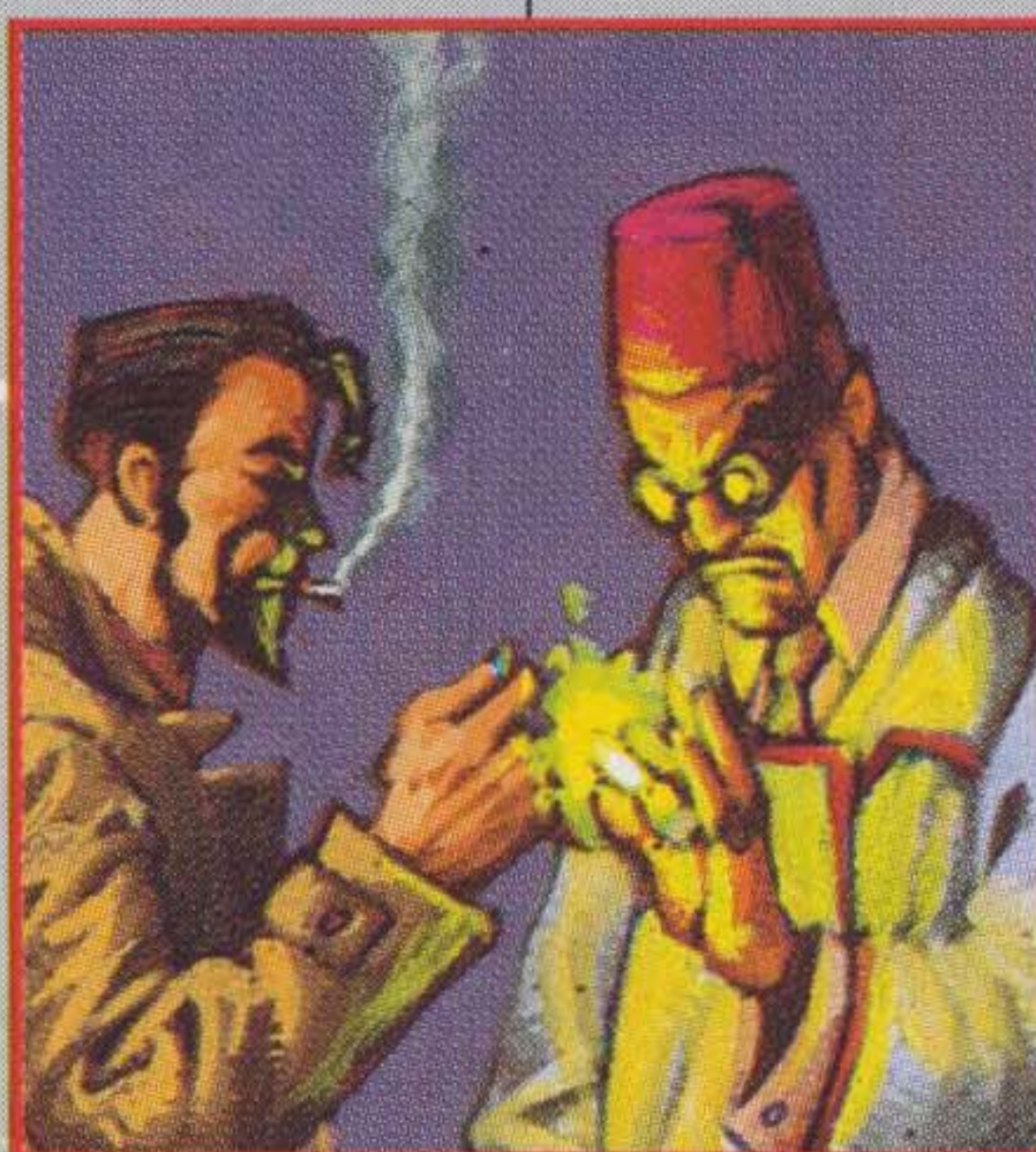
tycke. Telegram kommer fram inom tre timmar men måste hämtas av mottagaren på telegrafbyrå; alternativt får han det hemkört inom 24 timmar mot ytterligare 250 kardinalsmarkens kostnad.

POST. Vanliga paket och brev tar mycket lång tid på sig för att nå fram, om de någonsin gör det. Priset är 1% av det ovan angivna för interplanetära resor per kilo försändelsen väger. Leveranstiden multipliceras med 1T6, och risken att ditt paket eller brev försvinner och aldrig nånsin kommer fram är grova 10%.

Kurirförsändelser mellan planeter är snabb och pålitlig och därmed mycket dyr. Räkna med att betala 10% av det ovan angivna priset för interplanetära resor per kilo kurirpost. Försändelsen levereras inom den ovan angivna tiden och risken för försvinnande är bara 1%.

ANNONSERING

För 100 kardinalsmarker per dag kan du få in en liten rubricerad annons i den lokala Krönikör-utgåvans affärsdel. I andra tidningar kostar en liknande annons cirka 30 kardinalsmarker. Du kan så klart betala tio gånger mer för en mycket större annons. Visitkort kostar cirka 30 kardinalsmarker per hundratal att trycka upp. Utan visitkort klarar sig ingen frilansare.



KLÄDER

I Mutant Chronicles' värld, precis som i vår, gör kläderna mannen. Ditt sätt att klä dig ger en tydlig indikation på vem du är och vad du sysslar med. Ju bättre du klär dig, desto bättre behandlas du alltså. Kläderna är merparten av det viktiga första intryck du gör på folk. De flesta frilansare satsar på citykostymer: byxor, väst, kavaj, hatt, skjorta och slips.

SKRÄDDARSYTT. Personligt designade kläder bärs endast av de absolut rikaste och mest framgångsrika. De är utsökt vackra och skraddarsydd för att helt passa kunden såväl vad gäller mått som färg och form. Kommer du undan med 5.000 kardinalsmarker för en skraddarsydd kostym har du gjort ett kap 10.000 är ett mer normalt pris. Framför andra har Bauhaus och Imperial specialiserat sig på produktionen av dessa kläder. En trenchcoat kostar mellan 2.500 och 5.000 kardinalsmarker och skor ungefär lika mycket. Hattar kostar cirka 500.

Om du startar ditt äventyrande på socialnivå 9 eller 10 har du åtminstone 25 kompletta uppsättningar av sådana här plagg.

FINA KLÄDER. Massproducerade kläder, men av yppersta kvalitet. De ser bra ut, är slitstarka och välgjorda och kan köpas i närmsta varuhus. 2.000 kardinalsmarker är ett realistiskt pris för en kostym. En trenchcoat får du för cirka tusenlappen, skor för hälften så mycket. Hattar kostar ungefär 250 kardinalsmarker. Bärs av medborgare på socialnivå 7 och 8.

NORMALA KLÄDER. Inom detta område dominerar Capitols Universal Garments, och en av deras kostymer kostar cirka 800 kardinalsmarker. Trenchcoat 300, skor 200, hattar 150 kardinalsmarker (cirka priser). Socialnivå 4-6

BILLIGA KLÄDER. Flortunt tyg, halvdana sömmar och usel passform är vad du får, men lägger man upp ynka 200 kardinalsmarker för en kostym är det heller inget att gnälla om. Trenchcoat 100, skor 100, hattar och mössor 50 (cirkapriser). Socialnivå 1-3.

KOMMENTAR ANGÅENDE KLÄDER. I andrahandsbutiker kan man få tag i kläder för ungefär hälften av de ovan angivna priserna, men risken finns ju att de inte har något i din storlek. Begagnade skraddarsydd kostymer är i princip omöjliga att få tag i, men med lite tur så.

Spelledaren bör ge välklädda spelare en mindre bonus när de slår för Köpslå, Bluff eller liknande färdigheter. Tänk på att detta är en värld där människors uppfattning om en person oftast inte bygger på annat än dennes sätt att klä sig.

I det omvända fallet bör spelarna också drabbas av negativa modifikationer på färdighetsslag om de inte bär rätt kläder. Det är självklart att det är i princip omöjligt att övertyga ett rum fyllt av mäktiga korporationstyper om att du är en framgångsrik affärsman om man har spökat ut sig i billiga trasor istället för en skraddarsydd kostym.



TARGET GAMES AB PRESENTERAR STOLT:

MUTANT CHRONICLES

UTVECKLING: Henrik Strandberg, Matt Forbeck, Paul Beakley, Magnus Seter, Nils Gulliksson

REDIGERING: Paul Beakley, Henrik Strandberg, Matt Forbeck, Jack Emmert. ILLUSTRATIONER: Peter Bergting, Paolo Parente, Alessandro Horley, Paul Bonner, Nils Gulliksson, Tony Bagge, Guillaume Fournier, Simon Bisley, Jens Jonsson, Terry Oakes, Niklas Brandt, Jon Haward, Mark Dubeau, Stefan Thunberg, Patrik Magnierius, Adriani di Vincentis, Davide Fabri, Jonni Teittinen, Tom Olsson. KARTOR: Håkan Ackegård. OMSLAGSILLUSTRATION: Paul Bonner. GRAFISK FORM: Nils Gulliksson, Henrik Strandberg. OMSLAG: Jonas Mases. ORIGINAL: Henrik Strandberg, Sami Sinervä. Thomas Østerlie, Jonas Mases, Andreas Rondahl. ÖVERSÄTTNING: Åke Eldberg, Henrik Nilsson, Martin Lindholm, Stefan Ljungqvist, Johan Sjöberg. SPECIELLT TACK TILL: Fredrik Malmberg, Bill King, Michael Stenmark, Sami Sinervä, John Robertson, Bob Watts, Dave Jones, Jonni Teittinen, Stefan Ljungqvist, Cees Kwadijk, Jonas Mases, Patric Backlund, Michael Mörsare, Stefan Thulin, Massimo Torriani, Ed Andrews, Frederick U. Fierst, Jeff Conner, Phil Eisner, Edward R. Pressman



– BOK I – VÄLKOMMEN TILL FRAMTIDEN

Den första tredjedelen av denna bok tar upp det nödvändiga – vad spelarna VERKLIGEN BORDE veta om världen samt hur man skapar en karaktär och strider.

VÄLKOMMEN TILL FRAMTIDEN2

En kort introduktion och sammanfattning av Mutant Chronicles Världshistoria. En ypperlig introduktion till spelets värld.

Megakorporationerna	2
Brödraskapet	2
Den Mörka Legionen	2
Kartellen	3
Historien så här långt	3

KORPORATIONERNA9

En överblick över spelets sju huvudaktörer. Mer detaljerad information finner du i «Bok IV – Krönikorna».

Capitol	9
Mishima	10
Imperial	11
Bauhaus	12
Cybertronic	12
Kartellen	13
Brödraskapet	14
Den Mörka Legionen	14

LUNA17

Detta kapitel beskriver Solsystemets största och mest betydelsefulla stad – en beskrivning du kan använda som mall för de flesta större städer i Mutant Chronicles universum.

Översikt	17
Arkitektur	22
Shopping (se även prisinformation på sid. 30-32)	22
Mat (se även prisinformation på sid. 30)	22
Underhållning	23
Brödraskapet (när hålls Söndagsmässan?)	23
Media (tidningar och radio)	23
Kommunikationer (flyg, tåg, och rymdresor)	24
Rättsskipning (polis, brott & straff)	26

VARDAGSLIV27

Generell men nödvändig information om Mutant Chronicles värld.

Levnadsomkostnader en näst intill komplett prisinformation)	29-32
Att leva utanför systemet	29

LUNA: EN INSIDERS GUIDE36

En detaljerad «turisthandbok» till Luna, inkluderar en översiktskarta över de gamla kvarteren och Omkretsen.

Gamla Stan (med beskrivningar)	36
Omkretsen (utanför stadskärnan)	44
Omgivningen och andra intressanta landmärken	44

ÄVENTYRARNA45

Vad innebär din roll som spelare i Mutant Chronicles? Vill du bli Frilansare, Korporationsagent, en Mörkrets tjänare eller kanske en Ljusets krigare? Läs detta kapitel och begrunda dina möjligheter.

Frilansare	45
Korporationsanställd	46
Löner och arbete	47

VAD ÄR ETT ROLLSPEL?48

Detta kapitel kommer väl till hands om du inte redan är bekant med Mutant Chronicles spelsystem.

Spelexempel	48
Att skriva äventyr	51

ATT SKAPA EN ROLLPERSON53

Beskrivning av olika typer av karaktärer du kan spela. Detaljerad information för Brödraskapskaraktärer finner du på sid. 108. Kättare finner du på sid. 124.

1. Välj en Arketyp	53
2. Grundegenskaper	63
3. Socialnivå	64, 73
4. Färdigheter	65
Effekter av åldrande och Uppväxtfärdigheter	65
Uppväxthändelser	66
Speciella händelser	67
5. Bakgrunder	68
6. Stridsvärden	72
Socialnivå och utrustning	73
Rollformuläret (exempel)	75

EXPERTISOMRÅDEN78

Detta kapitel beskriver de olika färdigheter och förmågor din karaktär besitter.

Färdighetsvärdet (att veta hur bra man är)	78
Stridsfärdigheter (ej Eldhandvapen)	78
Eldhandvapensfärdigheter	78
Kommunikationsfärdigheter	79
Rörelsefärdigheter	80
Teknikfärdigheter	80
Specialfärdigheter (Konsten, Undvika och Perception)	80
Individuella Färdigheter	81
Att skapa nya färdigheter och underfärdigheter	81
Färdighetsslaget (så vet du om du lyckats)	82
Att använda grundegenskaperna (när ingen färdighet passar)	83
Hjältepoäng (hur din rollperson blir bättre)	83

STRID84

Den fullständiga beskrivningen över hur du spelar snabba och vredesfulla strider i Mutant Chronicles.

Stridsordning	84
Förflyttning	85
Attackera (välja attackform och slå för att träffa)	85
Undvika & Parera	86
Resultat av en Attack	89
Skador av speciella attacker (granater, eldkastare, hagelgevär)	90
Effekt av skador (inkluderar regler för återhämtning)	91
Speciella situationer (fall, eld, gas, sjukdom, syner, etc.)	92
Modifikationer i strid (sammanfattande tabell)	94
Exempel på strid (förttydligar vissa av stridens element)	95

– BOK II – LJUSET

Denna andra bok innehåller en fullständig beskrivning av Brödraskapet, dess karaktärer och dess mystiska kraft – Konsten.

BRÖDRASKAPET98

Detta kapitel förklarar Brödraskapets syfte och struktur.

Kardinalens Kall (Brödraskapets Livskraft)	98
Konsten (den «goda» magin...)	99
Struktur	100
Direktoraten (överblick av de fyra Direktoraten)	101
Katedralen	104
Militären	104

KONSTEN106

Beskrivning av formlerna; Vad de åstadkommer, och hur man använder och motstår dem.



Mystikernas Direktorat.....	106
Att bli Mystiker (<i>specialregler för besvärjare</i>)	108
Bakgrunder för Mystiker (<i>mystiker, inkvisitorer & läringar</i>)	109
Bakgrundsbeskrivningar	109
Att lära sig formler	110
Beskrivning av Konsten (<i>med konverteringstabell 1:a->2:a utgåvan</i>)	111
Kinetikens Konst (<i>främst offensiva formler</i>)	114
Förutskickelsens Konst (<i>spådom, telepati, etc.</i>)	115
Förändringens Konst (<i>Sinnsförvridande saker... samt helning</i>)	116

– BOK III – DEN MÖRKA LEGIONEN

Denna bok beskriver mänsklighetens nemesis–Den Mörka Legionen–som är ute efter att förgöra eller förslava mänskligheten. Inkuderar information om varelser, vapen, taktiker o.s.v.

DEN MÖRKA LEGIONEN.....120

En generell översikt av den Mörka Legionen, De fem Apostlarna och deras relationer till varandra.

Mörkrets Sjal	120
Apostlarna	120
Syskonrivalitet.....	120
Den Mörka Legionens Horder (<i>generell beskrivning av varelser</i>)	120
De Mörka Mönstren (<i>Den Mörka Legionens Magi</i>)	122
Citadellen	122

KÄTTARNA124

Den Mörka Legionens mänskliga anhängare; Vilka de är, hur du skapar och spelar en.

De Besudlade.....	125
Att bli Kättare	125
Den Mörka Gåvan (<i>initiering, steg 1</i>).....	126
Inkvisitionens Ljus (<i>hur man håller sig undan...</i>).....	126

DEN MÖRKA SYMMETRIN.....127

Den onda magin som Mörkrets hantlangare använder sig av är uppdelad i fem olika Mönster (ett för varje Apostel), samt ett urval av formler som samtliga Apostlars anhängare kan använda.

De Mörka Gåvorna	127
Att lära sig den Mörka Symmetrin	127
Att använda en gåva	128
Gåvor från de Mörka Symmetrin (<i>med konverteringstabell 1:a->2:a utgåvan</i>)	129
Ilans Gåvor.....	130
Muawijhes Gåvor.....	131
Semais Gåvor.....	132
Algeroths Gåvor.....	133
Demnogonis Gåvor.....	134
Varelsebeskrivningsmall	134

ILIAN135

Intighetens Härskarinna; hennes anhängare, planer och gömställen.

MUAWIJHE138

Synernas Herre; och hans metoder för att skapa Kaos.

SEMAI.....142

Föraktets Herre; och hans metoder för att vända broder mot broder.

ALGEROTH145

Den Mörka Teknologins Herre, Krigets Apostel; Den Apostel som har mest vapen, flest anhängare och lider flest förluster.

DEMNOGONIS.....152

Besudlaren, Pestens Herre; och hur han befläckar mänskligheten.

– BOK IV – KRÖNIKORNA

Den fjärde och sista boken innehåller tips på hur man skapar äventyr, ett introduktionsäventyr, detaljerade beskrivningar av Korporationerna samt Rollformulär och vapentabeller.

ÄVENTYR I MUTANT CHRONICLES.....156

Generella tips och idéer på äventyr i Mutant Chronicles värld.

Struktur (<i>att skapa ett äventyr</i>)	156
Bortom det ordinära (<i>idéer till intriger</i>)	157

MUTANT CHRONICLES VÄRLDAR.....159

Den näst intill fullständiga beskrivningen av de fem megakorporationerna som dominerar Solsystemet – se även deras individuella supplement (finns i din butik) för ytterligare information.

Capitol.....	161
Bauhaus	167
Mishima.....	175
Imperial	183
Cybertronic.....	190
Kartellen	196

LUNA CITY: KRÖNIKORNAS HEMLIGHETER.....200

ENDAST FÖR SPELLEDAREN! Detta kapitel innehåller topp-hemlig information om Lunas hemligheter, perfekta uppslag att krydda din egen Mutant Chronicles kampanj med.

Apostlarnas Tempel	200
Korporativa Tillhåll.....	201
Den undre världen.....	202
Andra Otrevligheter.....	202

UTRUSTNING203

Rustning (<i>samt tillgänglighetskoder och korruptionstabell</i>).....	203
Kläder (<i>gör mannen...</i>)	204
Vildmarksutrustning (<i>nödvändigheter för äventyr i det fria</i>)	205
Övervakningsutrustning (<i>nödvändigheter för äventyr i det dolda</i>)	206
Gatuutrustning (<i>grundläggande överlevnadsutrustning</i>)	206
Sprängämnen	207
Droger	207
Mat	208
Fordon	208

VAPEN209

Terminologi	209
Pistoler	210
K-Pistar	212
Prickskyttegevär	214
Hagelgevär	216
Automatkarbiner	217
Lätta Kulsprutor	219
Tunga Kulsprutor.....	221
Raketgevär.....	222
Övriga Vapen	224

LUNA CITY BLUES (INTRODUKTIONSÄVENTYR)225

ENDAST FÖR SPELLEDAREN! Ett snabbt, enkelt introduktionsäventyr baserat på bakgrunden i denna bok. Allt för att komma igång direkt!

Introduktion (<i>att involvera rollpersonerna</i>)	225
Scen Ett	226
Scen Två	228
Scen Tre	231
Upplösning och Efterspel	232
SLP	233

ROLLFORMULÄR236



LUNA: EN INSIDERS GUIDE

Välkommen till Luna... den största staden i den befolkade rymden, civilisationens centrum och en härlig plats att besöka. Vare sig du är här i affärer, nöjen, eller lite av varje, är Luna med all säkerhet vad du letar efter.

DE GAMLA KVARTEREN

Detta är stadens hjärta, en affärsmässig och kulturell mittpunkt. Korporationerna smörjer kråset här, mer än någon annanstans i rymden, och det är här Kardinalen är som mest betydelsefull. För en resenär med gott om marker på fickan finns det alltid någonting att göra i de Gamla kvarteren.

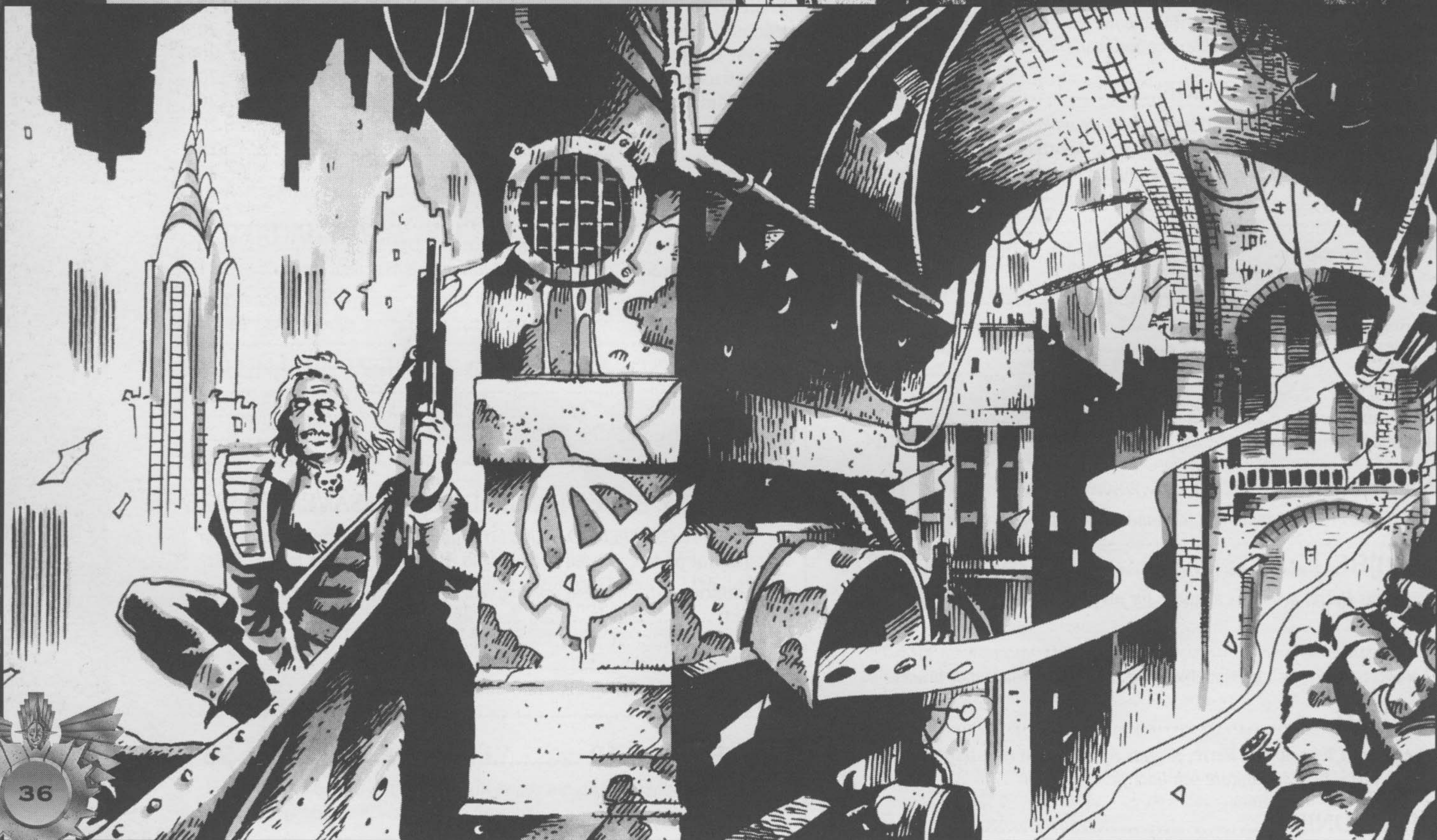
GAMLA STA'N

I centrum utav de Gamla kvarteren ligger Gamla sta'n. Denna del av staden har växt ur de ursprungliga kolonierna, redan långt före den stora Katastrofen, för mer än 2000 år sedan.

Staden är indelad i ganska särpräglade distrikt. Varje distrikt kontrolleras av en korporation eller av Brödraskapet, även om de till viss del överlappar varandra i vissa områden. Vanligtvis är det lätt att förstå när man lämnar ett område och kommer in i ett annat. Polisen bär annorlunda uniformer, reklampelarna präglas utav andra budskap från andra företag och tjänstemännen klär sig i ett annat mode. Vissa distrikt är mer kritiska till

utomstående än andra, så räkna med att den lokala auktoriteterna håller dig under uppsikt om din framfart kan verka suspekt.

Här är några intressanta platser som du kan finna i Gamla sta'n. Det finns visserligen tusentals ställen med historiskt eller affärsmässigt intresse, men urvalet som följer ger en bra bild utav Gamla sta'n.



KATEDRAL-DISTRIKTET

1. Katedralen: Vem kan besöka Luna utan att dras till detta magnifika byggnadsverk? Denna, den Första katedralen, är den största byggnaden som uppförts utav människohänder – och när man tittar ut över resten av Lunas megagotiska arkitektur, vill det säga en hel del. Själva spiran, där den välsignade Kardinal Durand XVII själv bor, sträcker sig så högt upp i skyn att där – enligt litteratur i Katedralens souvenirbutik – inte längre finns någon gravitation och att Kardinalen måste begrunda mänsklighetens öde i tyngdlöst och rent tillstånd.

De flesta inrättningar i Katedralens omgivning är inte öppna för allmänheten, men själva Katedralen i sig är det sannerligen. Ta med ett par sköna promenadskor, för du måste gå hela fem kilometer från ingången, genom den stora hallen och fram till den inre väggen med inskriptionen av den Första krönikan (Mörkrets ankomst och Kardinalens kall, av Alexander Horatio), genom Katedral-muséet längst bak i byggnaden och sedan hela vägen tillbaka till entrén. Alla som genomför promenaden, från hängivna pilgrimer till tveksamma turister, är eniga om att det är en upplevelse väl värd besväret.

2. Stenarkiven: När du ändå besöker Katedralen får du inte gå miste om det delikata nöjet att besöka Stenarkiven. Med alltifrån dagstidningar till nedtecknade radiosändningar och reklamblad utgör Stenarkiven den mest kompletta samlingen av mänsklig kunskap som världen någonsin har skådat. Bland stadens invånare har myten, om att Brödraskapet skulle ha dokument från tiden långt före den stora Katastrofen – inlåsta och väl bevarade längst in i arkiven – fått ett starkt fäste. Trots detta förvånas många besökare hur mycket information Brödraskapet har samlat på sig.

8. Bastiljonsparken: Detta är en vacker oas, mitt i staden, som sköts utav Brödraskapets missionärer. Minnestavlor och statyer, som hedrar Brödraskapets bortgångna hjältar, finns utplacerade överallt i parken. Trots Brödraskapets övervakning är det dock en farlig plats att besöka om natten.

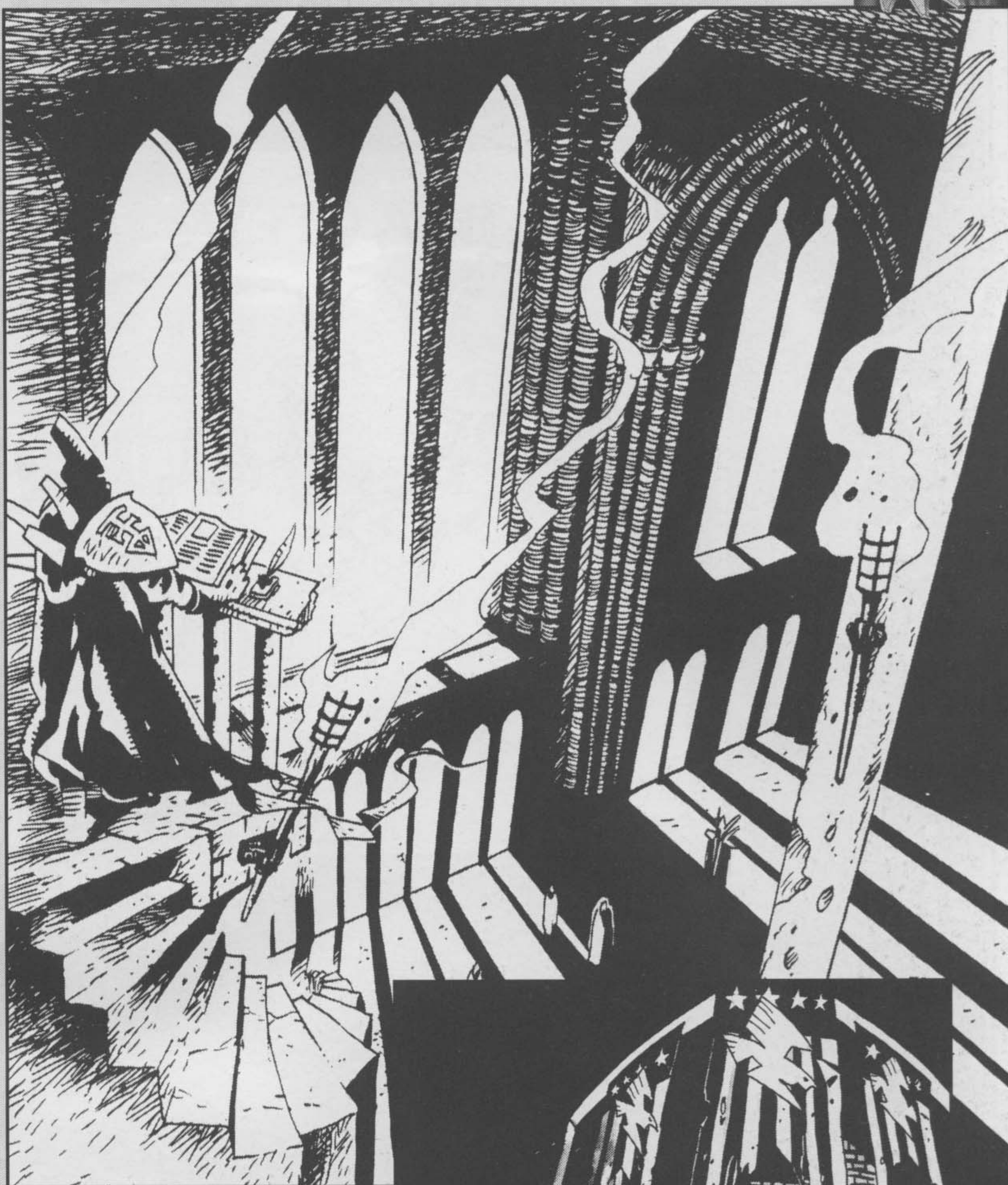
9. Luna Memorial Hospital: Det må se ut som en katedral på avstånd, men Luna Memorial Hospital är en utav de finaste vårdinrättningar man kan tänka sig. I den majestätiska byggnaden, som reser sig i Bastiljon-parkens mitt, erbjuder man vård åt dem som inte har råd med korporationernas försäkringar. Hur de otvättade, oförsäkrade frilansarna lyckas smyga igenom Gamla sta'n, för att ta sig till Luna Memorial Hospital, är fortfarande ett mysterium.

Hjältarnas minneslund: Minnesstenar efter mänsklighetens största hjältar har samlats i Hjältarnas minneslund. Besökarna kan själva läsa de ärorika historierna, om hjältar från en svunnen tid som stred mot Mörkret och skyddade människans världar från förintelse. Det finns också en tjusig souvenirbutik på området. Minneslunden är riktigt vacker och imponerande med minnestavlor som staplats flera våningar högt och placerats mot en vägg av svart marmor. Välansade träd och välklippt gräs ger minneslunden en harmonisk atmosfär.

MINDRE MARS (CAPITOL-DISTRIKTET)

3. Skrapan (Capitols högkvarter): Denna välbelysta korporations-symbol skulle ha rest sig ännu högre i skyn om Brödraskapet inte hade krävt att ingen byggnad fick vara högre än två tredjedelar av Katedralens höjd. Skrapan kan ses oavsett var man befinner sig i staden, medans Katedralens spiror kan skådas ända utifrån industriområdet.

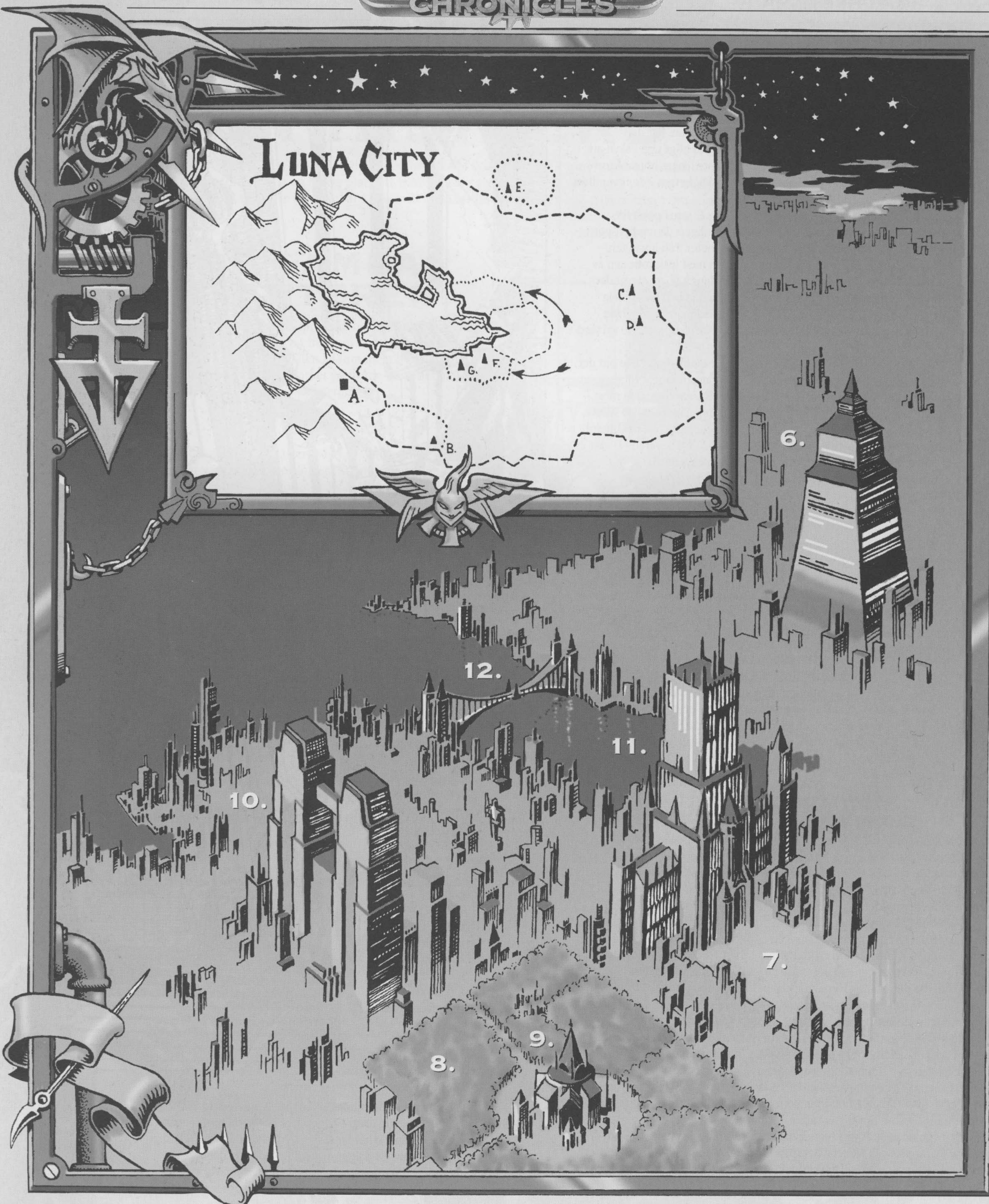
Theater Row: Här kan du se Capitolska teaterföreställningar och musikal, bara någon vecka efter premiärvisningen i San Dorado. Området erbjuder ett rikligt utbud utav arenor, från Colding Hall – en utav de mest prestigefyllda konserthallar en musiker kan uppträda på – till de avsides, mindre lagerlokalerna där okända förmågor kämpar sig igenom utmanande föreställningar och enmanspjäser för att vinna publikens gunst. Brödraskapet sponsrar en serie korta, moraliserande pjäser, men dessa har visat sig vara allt annat än framgångsrika, varför de numera istället visas som öppningsakter till de mer populära, Capitolska produktionerna. Traditionen bjuder att varje Luna-besökare ser åtminstone en föreställningen utan musiken Djävulens katter, baserad på den Imperialistiske T.S Webbers dikt om antromorfiserade avarter till de köttätande hunddjur som är så populära husdjur på Venus. Det är inte för intet som Djävulens katter är känd som «föreställningen som aldrig läggs ner» bland avundsjuka teaterproducenter. Musikalen har gått under nära sex århundranden och rollerna har förts vidare genom familjeleden. Webber har givetvis gett upphov till fler produktioner som också kan skådas på Theater Row.

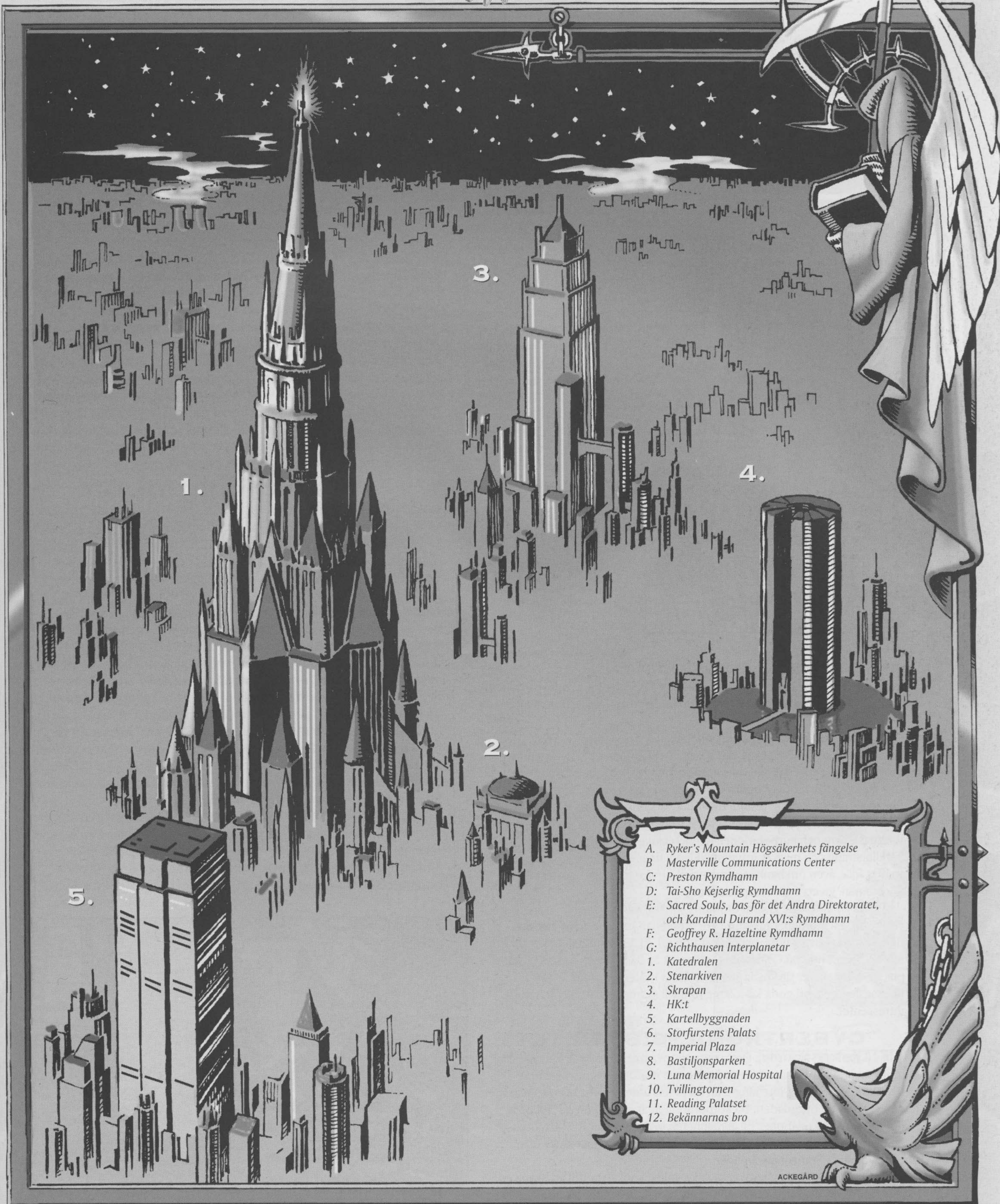


The Garden: En av de mest välprofilerade inrättningar, för professionella idrottsevenemang, i den av människan koloniserade rymden. Priskämpar, lagsporter och speciella arrangemang avlöser varandra på The Garden året runt. Biljetterna är dyra och att ses på The Garden anses vara en status symbol bland unga Capitolier (eller «yuckies», som de mindre lyckligt lottade kallar dem). Många utav tillställningarna på The Garden sänds i TV.

Lunas Handelscenter: Om det är tillgängligt för mänskligheten, så kan man finna det här. Handelscentrat innehåller mer än 3000 butiker på femton våningar, fyllda av shopping-glädje. Alla korporationerna har affärer här... från Bauhaus' restaurangkedja Burgerwerks och Imperials' högklassiga Farrah-varuhus, till Capitols enorma Toyland för de lite yngre. Bland andra populära butiker märks Mishimas Sound World, där man hittar Lunas mest utsökta urval av högtalare och ljudanläggningar för den kräsne audio-fantasten, samt What Smells... en parfymaffär som ständigt besöks utav högborna Bauhaus-damer. Också Locked and Loaded, en vapenbutik som gör anspråk på att vara en affär för hemförsvar, och Gallerian,







- A. Ryker's Mountain Högsäkerhets fängelse
- B. Masterville Communications Center
- C. Preston Rymdhamn
- D. Tai-Sho Kejslerlig Rymdhamn
- E. Sacred Souls, bas för det Andra Direktoratet, och Kardinal Durand XVI:s Rymdhamn
- F. Geoffrey R. Hazeltine Rymdhamn
- G. Richthausen Interplanetar
- 1. Katedralen
- 2. Stenarkiven
- 3. Skrapan
- 4. HK:t
- 5. Kartellbyggnaden
- 6. Storfurstens Palats
- 7. Imperial Plaza
- 8. Bastiljonsparken
- 9. Luna Memorial Hospital
- 10. Tvillingtornen
- 11. Reading Palatset
- 12. Bekännarnas bro

ACKEGÅRD

där ungdomar flanerar bland det populära urvalet av musik, kläder och drog-attiraljer, tillhör de mer uppmärksammade inrättningarna.

Apollo Landing: Ett väldigt exklusivt och mycket dyrt bostadsområde som föredras utav Yuckies som gärna skyltar med sin inkomst. Bekvämligheterna inkluderar kemtvätt på plats, inomhuspool, personliga assistenter och restauranger. Den Capitolska frasen «Apollo Landing» betyder «oväntad seger» eller «prestation», som i «att sälja den där aktien innan den rasade var en riktig Apollo Landing, Bob.» Frasens ursprung är okänt.

Downside Risk: En populär nattklubb för Mindre Mars' unga, karriärlystna publik. Live-musik, alkohol och en telegrafplotter där gästerna kan hålla koll på sina aktieportföljer. Nattklubben bokat in några utav de hetaste banden som turnerar på Luna.

Luna Central Exchange: Capitolsk börshandel är en extremt livlig sysselsättning. Hundratusentals företag verkar under Capitols fana och de flesta utav dem har finansierats utav offentliga aktieerbjudanden. Luna Central Exchange följer värdet på alla dessa aktier

(åtminstone på Luna... kursändringar utifrån inhämtas en gång per dag via interplanetär telefon) och sammanställer ett underlag för handel med dem. Miljontals kardinalmarker och Capitoldollar har vunnits och förlorats på börsgolvet.

Pasquales Restaurang: Njut av fin, arkipelagisk matlagning från det Venusianska köket. Priset må vara extra kryddat, men det är välkommen omväxling från tråkiga Imperialistiska stuvningar och feta Bauhaus pastarätter. Om du inte är beredd att betala de överdrivna priserna på Pasquales finns det liknande mat på mindre restauranger lite varstans i Mindre Mars.

Bank of Mars: Capitols officiella bank som främst bara används utav företagsledare och korporationer. Kännetecknas utav mycket långsam handläggning och mycket insynsskyddade, finansiella direktiv. Ingenting för vanligt folk, även om banken har speciell service för högt uppsatta tjänstemän, givetvis till ett speciellt pris.

McCarthy Colosseum: Enorm utomhus-stadion där lagsporter utövas varje veckoslut. En indragbar takkupol gör att arenan kan användas året om. Biljetterna är kostsamma, och kostar upp till 70.000 kardinalmarker för ett luftbås, högst upp på Colosseum, under ett år. Båset utgör husets bästa platser, både under tävlingar och för privata möten. Populärt bland företagsledare med goda kontakter som vill skämma bort betydelsefulla intressenter.

CYBERTRONIC-DISTRIKTET

4. HK:t (Cybertronics högkvarter): Detta extremt nya torn, uppfört i stål och glas, utgör en stark kontrast till stenarkitekturen runtomkring. Cybertronic-distriktet sträcker sig inte längre än till precis utanför vallgraven som omger den C-formade byggnaden. Då korporationen är angelägen om att både upprätthålla bra relationer till allmänheten och samtidigt föra ett intensivt hemlighetsmakeri bakom kulisserna, erbjuder man guidade turer och tillställningar i Subreal-paviljongen.

Subreal-paviljongen: Cybertronics anläggning, som syftar till att skapa en mer öppenhet relation till allmänheten, hålls stängd, på Kardinalens

order, oftare än den är öppen. När allmänheten väl tillåts gå in bjuder Cybertronic på en uppseendeväckande show i denna kombinerade musei- och teaterbyggnad. Subreal-paviljongens budskap är att teknologin kan hjälpa människan och dessutom vara rolig. Barnen kan se kompakta datorer utföra makalösa specialeffekter på sina skärmar, medan föräldrarna kan avnjuta den perfekta ljudbilden och makalösa bildkvaliteten på demo-exemplar utav Cybertronics multimediala hemanläggningar. Korporationen brukade också göra en demonstration utav Subreal, men detta förbjöds utav Kardinalens utbildningsprogram, «Detta är din hjärna, detta är din hjärna i Subreality.»

KARTELL-DISTRIKTET

5. Kartell-byggnaden (Kartellens högkvarter): Kartell-byggnaden är det symboliska centret för både Kartellens verksamhet och Lunas administration. Medan varje korporation sköter sitt eget distrikt och de närliggande kvarteren, hanterar Kartellen relationerna mellan distrikten som ett led i sin strävan efter att stärka kontakten mellan korporationerna. Kort sagt kan vi tacka Kartellen för att krig inte bryter ut i Gamla Sta'n.

Administrativa enheten: För politik-narkomaner finns det ingenting som slår en kringvandring bland det virrvarr av byggnader som utgör Kartellens Administrativa enhet. Då bara ett fåtal betong-oaser bryter av de trånga gångvägarna mellan byggnaderna, är det här området knappast nyttigt för dem som lider av cellskräck. Många besökare njuter av att flanera längs den Administrativa enhetens konstpromenad där man kan beskåda en rad stora «moderna» statyer, byggda utav industrisopor, som valts ut av någon kommité. De lokala konstkritikerna kallar Kartellens offentliga konst för «banal», men varje besökare bör bilda sig en egen uppfattning.

MISHIMA-DISTRIKTET

6. Storfurstens palats (Mishimas högkvarter): Alla har sin egen favoritplats på Luna, men recensentens röst måste gå till Mishima-distriktet som omger Storfurstens palats. I sin pedantiska formgivning av allmänna platser använder Mishima den uråldriga Feng shui-konsten för att sammanfläta deras «energi» och lyfta fram harmonin. Medan Brödraskapet, utan gensvar, grymtar om «kättersk markskötsel» råder det ingen tvekan om att en frid, som inte står att finna i någon annan del utav staden, vilar över dessa områden.

Storfurstens praktfulla palats ligger i centrum av denna lustgård. Pagoderna, vars timmer- och granitförsedda taknockar når flera våningar över distriktets övriga bebyggelse, är en fin uppvisning utav klassisk Mishimansk arkitektur. Palatset omges utav flera terrass-trädgårdar och vallgravar. Detta mönster upprepas genom hela Mishima-distriktet. Ofta ges allmänheten möjlighet att följa med på guidade turer genom Storfurstens palats och ägor.

Longshore-börsen (Luna Satellit): I centrum för Mishimas företagsliv står Luna-satellitens handelsdegel: Longshore-börsen. Mycket av Mishimas affärer på Luna involverar den mystiska, finansiella konsten, där aktiehandel är ett centralt element. Varje dag besöker tiotusentals företagsledare affärsdistriktet för att hålla korporationens kugghjul väloljade.

Harima Meditationsträdgård och Skjutbana: Denna vackra inrättning, som är extremt populär bland samurajer, utgör en inbjudande miljö för dem som söker inre frid eller möjligheten att öva upp sin träffsäkerhet. Vissa Mishimaner går steget längre och kombinerar de två i en meditativ kampsportsvariant som en gång i tiden utövades utav bågskyttar.





Förfädernas park: Här samlas minnestavlorna efter Mishimanska hjältar för offentlig beundran. Uråldriga förfäder hedras under antagandet med rituella böner som läses utav de Mishimanska trädgårdsmästarna. Många stora samurajer, vars familjeband har förstörts, hedras i Förfädernas park genom att deras släktklenod, svärdet, visas upp bakom tjockt glas.

IMPERIAL-DISTRIKTET

7. Imperial Plaza: Besökare som önskar lära sig lite om Imperials historia och doktrin finner snart detta öppna torg, som också utgör entrén till Reading-palatset, vara rätt plats att besöka. Imperial Plaza är med sina många minnestavlor, statyer och monument – som hedrar både gångna och levande legender – en näst intill komplett historieförteckning över korporationen och många utav dess större klaner. Där finns också en stor gräsmatta, med läktare, där besökare kan se Imperialistiska atleter mötas i traditionella lagsporter som rugby och fotboll.

11. Reading-palatset (Imperials högkvarter):

Tillsammans med Katedralen och Capitol-skrapan är Reading-palatset en utav de tre största, individuella byggnaderna på Luna och resten utav

de av människan befolkade planeterna också, för den delen. Pekandes rätt upp i skyn, med Imperial Plaza precis nedanför och omgivet utav de övriga byggnaderna i Imperial-distriktet, är Reading-palatset-korporationen Imperials högsäte. Såväl byråkrati som affärer avhandlas här och palatset tjänar också som hem åt den Högvördiga familjen. Den enorma entréhallen är öppen för allmänheten och fungerar både som huvudentré till Reading-palatset och korporationens museum. En guidad tur görs varannan timme, under kontorstid.

Blackhouse Tunnelbanestation: Detta är centralstationen där de tre stora tunnelbanelinjerna möts. Nykomlingar förvånas ibland av stationens till synes ändlösa system av tunnlar och kulvertar som alla leder djupare, tills de plötsligt mynnar ut på någon utav de flera hundra perrongerna. Dålig skyltning gör knappast saken bättre. Om du tänker begagna stationen köp guideboken eller räkna med att behöva fråga om hjälp.

Ritz: Imperial Ritz Hotel erbjuder förstaklassiga, lyxösa utrymmen för dem, vars kardinalmarker bränner hål i långrocken. Takvåningen har varit den Högvördiga familjens smekmånadssvit under flera hundra år.

Klansmannakyrkogården: Imperial sätter stort



EN HELT VANLIG MORGON

Dagen började ungefär som vanligt. Sirenerna höll mig vaken halva natten, men vid femtiden lyckades jag somna.

Jag steg upp vid sju och stängde av väckarklockan, som ringde hysteriskt. Jag hatar det där ljudet. Susie var redan uppe och rumsterade om i köket, jag kunde höra när hon satte på spisen för att stekte bacon och ägg. Golvet var kallt och jag tog på mig tofflorna. Genom fönstrets galler kunde jag se att det regnade, ett rött regn som smutsade ned glaset och gjorde det svårt att se ut. Nå, jag visste hur det såg ut, de tomt stirrande gargoylerna på huset bredvid hade jag sett varenda dag. Om man öppnade fönstret och lutade sig ut kunde man se monumentet över de heliga krigarna och Blood Berets, och det stora klocktornet ovanför statyerna.

Jag hade ont i huvudet efter bara ett par timmars sömn. Det blev alldeles för sent på puben igår kväll, men det var två år sedan jag träffat Phil och vi hade mycket att prata om.

Jag klev in i badrummet och satte på filtren. Om tio minuter skulle jag ha tillräckligt med renat vatten för en snabb, kall dusch. Vi använder gas för att värma vattnet, så jag brukar duscha kallt. Susie gör det inte, men det är nästan den enda lyx jag har råd att ge henne.

Jag tog rakkniven och rakade mig i det kalla vattnet som blivit över från igår. Med resten av vattnet borstade jag snabbt tänderna. Från köket ropade Susie att frukosten var färdig.

På vägen stannade jag vid radion. Den krånglade igen, ljudet kom och försvann. Jag öppnade luckan baktill men alla glaströer och ledningarna sade mig ingenting. I stället gav jag den en spark, och det verkade hjälpa. Det var nyheter och de pratade om Brödraskapets mässa, där kardinalen hade fördömt dekadensen i vårt samhälle. Sedan spelade de några psalmer. En god man, kardinalen. Var skulle vi vara utan honom?

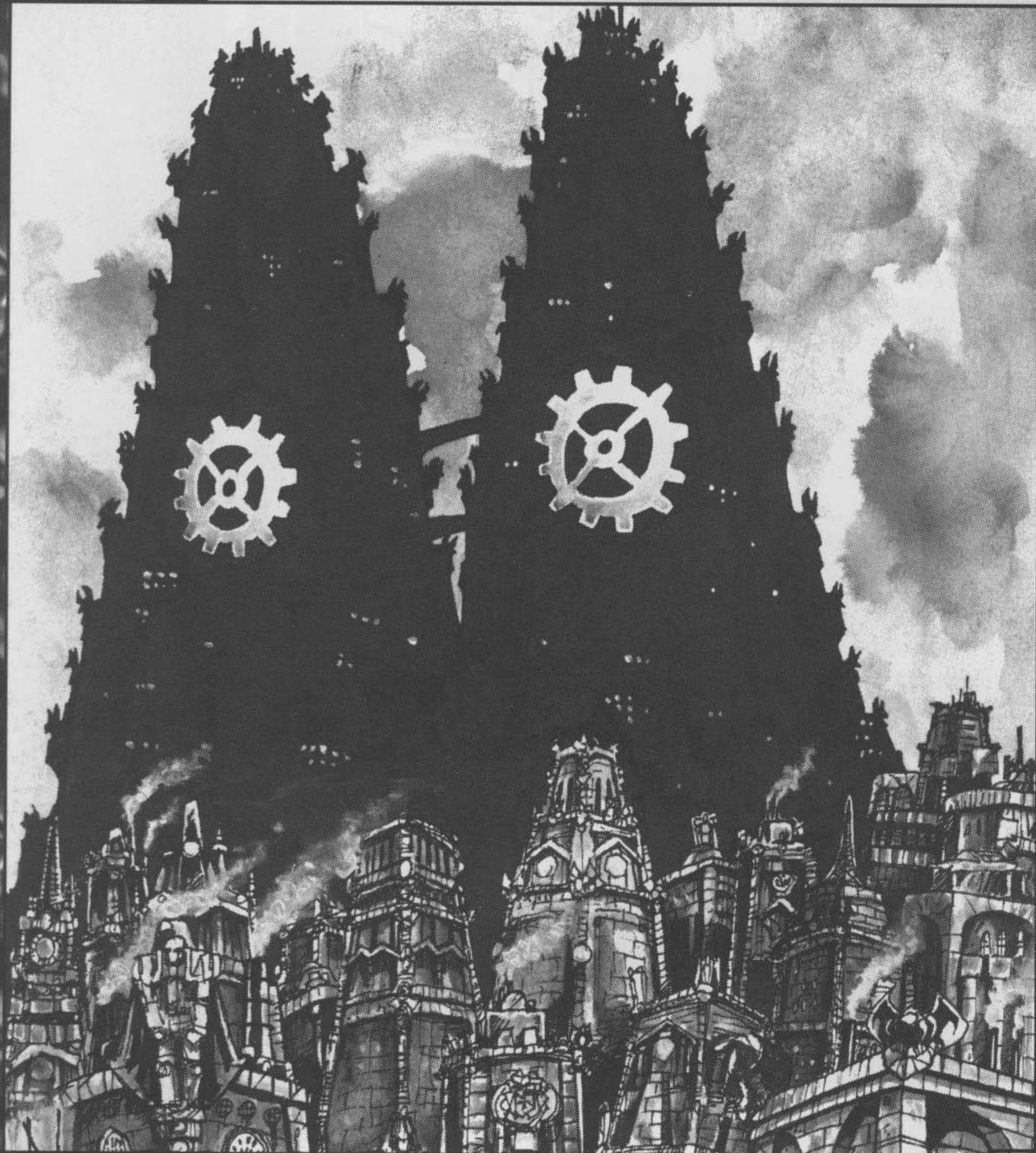
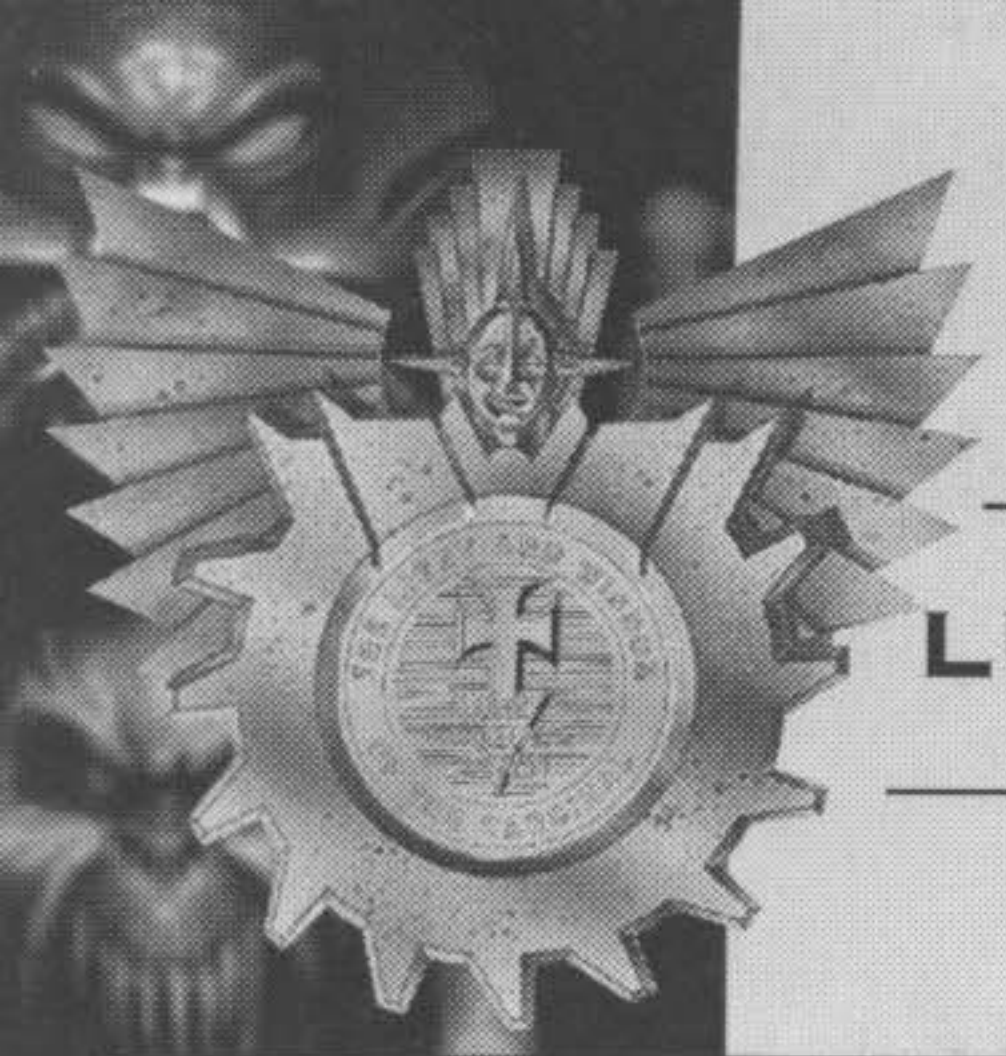
Jag slog upp Daily Chronicles och satte mig vid köksbordet. Det var svårt att läsa i det sparsamma ljuset. Susie hade serverat frukosten och höll på att göra sig i ordning för att gå till jobbet. Jag såg på när hon satte på sig hatten och rocken. Hon var på väg ut genom dörren när jag påminde henne om skyddsvästen. Och regnrocken. När hon fått på sig dem måste hon springa för att hinna med tunnelbanan. Milde tid, jag kan fortfarande knappt tro det, att de har börjat köra med ångdrivna tåg på vår linje efter de senaste besparingarna.

Hur som helst. Jag gillar inte att hon ska behöva springa efter tåget, inte i hennes tillstånd. Det är bara tre månader kvar nu. Hur ska jag kunna försörja dem båda?

Jag petade ned två brödsivor i rosten och satte på gasen. Det blå ljuset fladdrade osäkert och det var lite trixigt att ställa in värmen. Samtidigt hörde jag surret från hissen när den stannade på vår våning. Hissdörren skramlade till, någon steg av. De försvann nedför korridoren. Jag har klagat på hissen flera gånger men inget händer. Hörde att fru Stevens hade suttit fast i den tre timmar förra veckan. Om det hade varit en kall natt kunde hon ha frusit ihjäl. Om de inte lagar hissen snart får jag se till att Hyresnämnden får höra talas om saken.

Jag åt upp den sista baconskivan och reste mig från bordet. Det var två timmars resa till jobbet, så det var dags att börja röra på sig. När jag duschat tog jag fram västen och hölstret och började klä mig. Ytterst tog jag skyddsrocken och den mörka hatten som jag fått av Susie. Kollade att alla papper fanns med i portföljen, och lyfte ur en hög med grammatikskrivningar som jag borde ha rättat igår kväll. Kollade pistolen och såg till att den var laddad och funktionsduglig. Helt otroligt vad man måste stå ut med som lärare i dag...





värde på att hedra sina döda, så det kommer inte som en överraskning att deras minnestavlor är bland de mest praktfulla och vackra kreationerna i den av människan koloniserade rymden. Klansmannakyrkogården omfattar åtskilliga kvadratkilometer med statyer och plaketter som berättar om hjältebedrifterna om dem som fallit i strid, för sin klan och för korporationen. Det är tradition att visa upp något som var av stor betydelse för den fallne hjälten, så besökare möts inte sällan utav minnestavlor insvepta i pälsar från bortgångna MacGuire-krigare, skyldrade av korslagda svärd från uråldriga Gallagher-fäder eller utsmyckade med hylsor som avfyrats utav Murdoch-skyttar. Det är också vanligt att fylleslagsmål utbryter på Klansmannakyrkogården då rivaliserande klansmän kommer för att besöka sina respektive förfäder.

Murdochs Etnologiska Museum: Trots sin ansträngda relation till så gott som alla de andra handelskorporationerna har Imperial uppfört det mest detaljerade och offentliga muséet över mänsklighetens historia. I det här muséet kan besökare skåda föremål som förts till Luna från den gamla Jorden under Utvandringen och från tiden flera århundranden före den stora Katastrofen. Medan många journaler förstördes, bevarades historiens vingslag i det här muséet. Utställningen av objekt från tiden före Utvandringen omfattar bland annat dräkter som bars av rymdens utforskare, delar från defekta vapensystem och militära uniformer som påvisar en slående likhet med de som används idag, särskilt inom Imperial. Det är lätt att förstå varför Imperial lägger sådan vikt vid korporationens traditioner.

BAUHAUS-DISTRIKTET

10. Tvillingtornen (Bauhaus högkvarter): Denna praktfulla och massiva byggnad innehåller alla de stora kontor och konferenssalar som korporationen Bauhaus' många divisioner behöver för att hålla verksamheten igång på Luna. Allting, från tillverkning till

mineralutvinning och media, hanteras i Tvillingtornen.

Heimburg-torget: I centrum av Bauhaus jäktiga affärsdistrikt ligger Heimburg-torget. Flaggor som representerar alla adelshusen, från kurfurstarna till lågadeln, fladdrar längs kanterna på denna fyrkant. Överallt på torget finns det också stora statyer, till minnet utav korporationens hjältar eller någon viktig händelse i samband med att Heimburg grundades i utkanten utav den Venusianska djungeln. Varje lördag kommer hundratals krämare till torget för att kränga sina varor, allt från egentillverkade kläder och specialdesignade smycken till överskott från parthandeln. Man kan göra stora kap på marknaden, vilket även ficktjuvarna har lärt sig. Se till att ha dina marker i framfickorna.

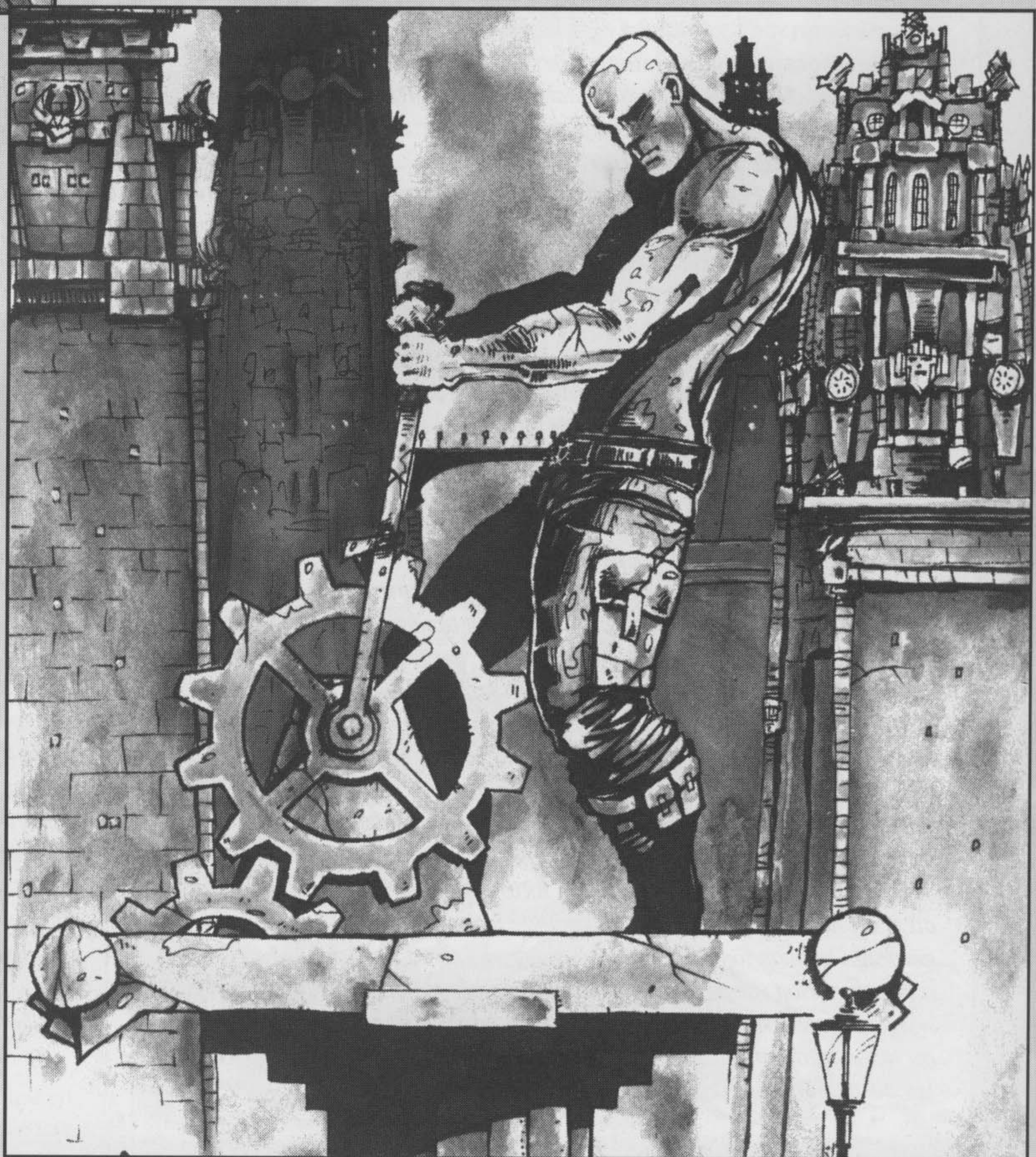
Rotherberg Plaza: För att inte överträffas utav Imperial-hotellet Ritz finansierade Rotherberg-familjen själv uppbyggnaden av sitt ultra-luxuösa hotell. De två byggnaderna är inom synhåll för varandra och båda erbjuder i princip samma utmärkta service, så det är svårt att favorisera det ena hotellet framför det andra. En del besökare föredrar Rotherberg tack vare hotellets tradition att ha bidéer i alla rum, medan andra, framförallt Capitol-resenärer, finner dessa tingestar underliga och svåra att använda.

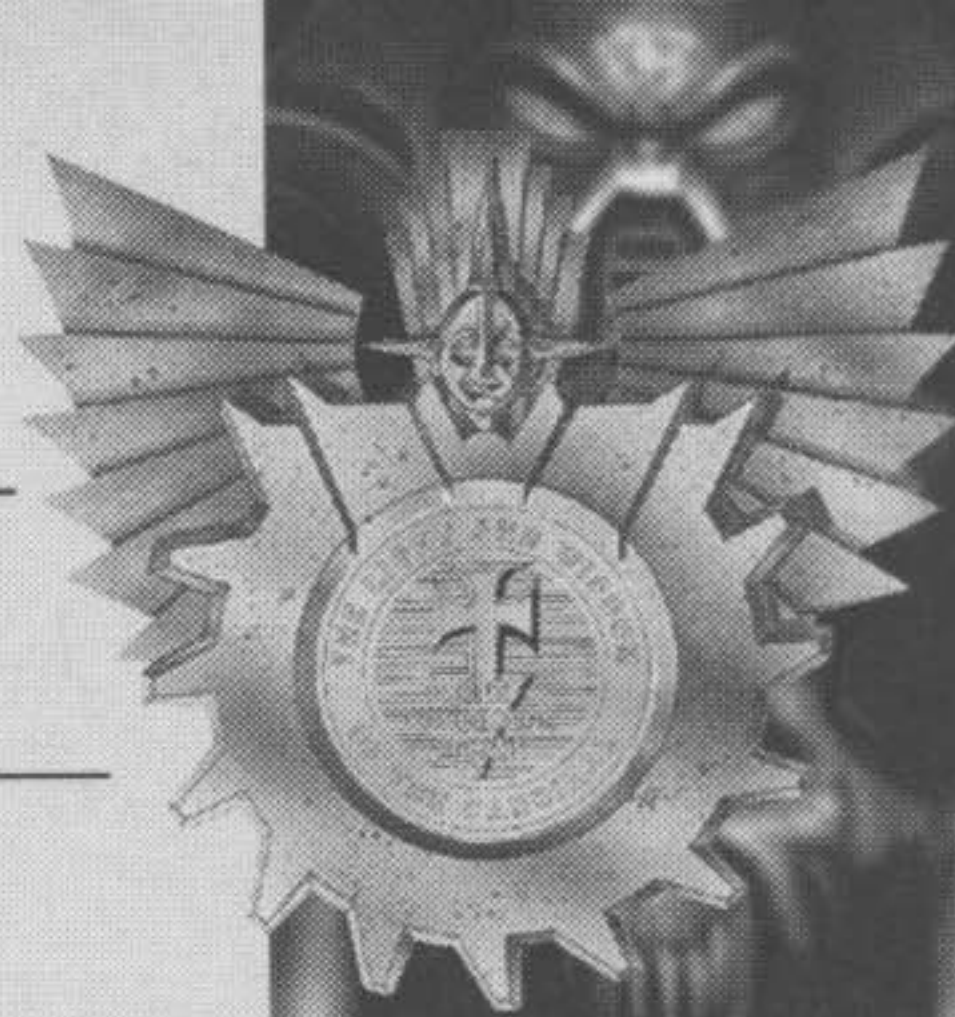
Romanov-palatset: Romanovs kurfurstepalats är en utav Bauhaus arkitektoniska juveler. Palatset, beläget intill Vittnesmålen sjö, innehåller kontor, bostads- och fritidsområden, samt en division ur Vargens Orden... Huset Romanovs elitvakter. Romanov-palatset är nästan aldrig öppet för någon annan än Bauhausmedborgare och besökande värdigheter från andra korporationer.

Bernheim-palatset: Med sitt läge intill Heimburg-torget är detta palatset mycket öppet för allmänheten. Liksom de andra Kurfurstepalatsen hyser Bernheim-palatset olika kontor och faciliteter som är nödvändiga för familjens affärer på Luna. I palatset finns också ett offentligt museum som hyllar Bauhaus praktfulla, korporativa och militära historia.

Richthausen-palatset: Om Romanov-palatset är beläget på den mest attraktiva egendomen på Luna, så är Richthausen-palatset uppfört på den mest väl tilltagna. Huset Richthausen är dock beryktat för sin tillbakadragenhet, så större delen av allmänheten får aldrig chansen att se vad som finns innanför de murar som omgärdar ägorna. Bland inrättningarna innanför murarna finns olika laboratorier, design-studios och ett stort urval utav verkstäder som kan framställa vad än Huset Richthausens forskare kan hitta på.

Saglielli-palatset: De flesta skulle inte veta att Huset Saglielli alls fanns representerat på Luna om det inte vore för de påtagliga säkerhetsåtgärderna omkring vad som ser ut att vara ett högklassigt kontorskvarter. Huset Saglielli, alltid vaksamt mot den så kallade Mörka Legionen, vidtar vad en del skulle kalla fanatiska åtgärder för att hålla sina





aktiviteter hemliga. Palatset hyser inga delar som är öppna för allmänheten.

Andra adliga palats: Många hus ur såväl lågadeln som högadeln har egna residens i Bauhaus-distriktet. Till skillnad från kurfurstarnas eleganta domäner är dessa inrättningar välskyddade platser, präglade utav sten och grönska, som är utspridda över hela Bauhaus-distriktet. De flesta har formgivits med tanke på säkerhet och enskildhet, så vänta dig inte se mycket mer än murkrön, utsmyckade med taggtråd, och bastanta järngrindar.

ANDRA INTRESSANTA PLATSER I DE GAMLA KVARTEREN

12. Bekännarnas bro: Över floden som rinner genom de Gamla kvarteren, och slutligen mynnar ut i Bastiljons-parkens sjö, sträcker sig Bekännarnas bro. Den är i första hand en gångbro, även om hästar också tillåts korsa den, och ett utav de enda oförstörda föremålen i Lunas arkitektur som byggdes utav de Gamla.

G. Richthausen Interplanetar: En utav de två största, öppna rymdhamnarna i centrala Luna. Ägs utav Bauhaus, men öppen för alla som har råd med en biljett.

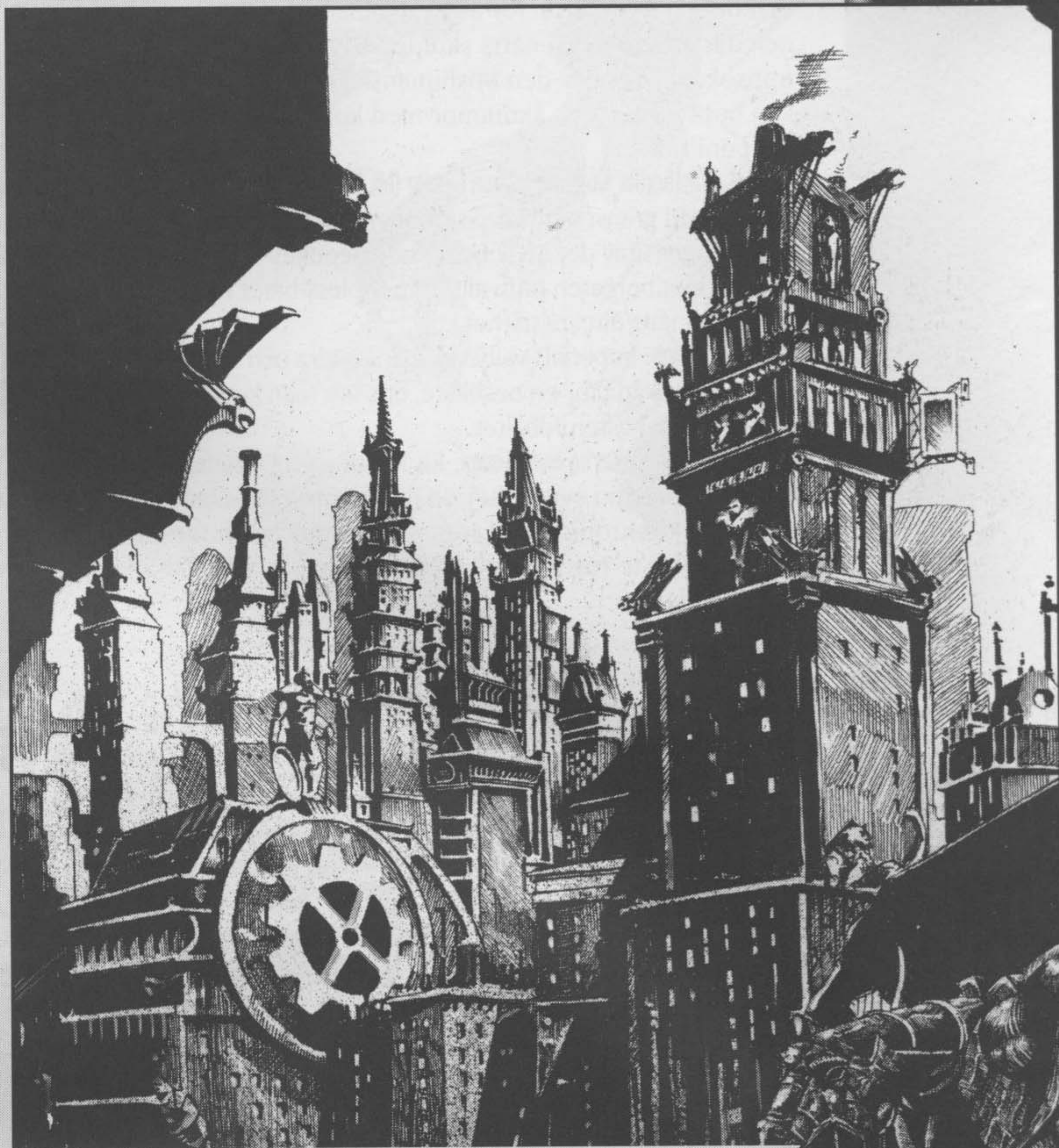
F. Geoffrey R. Hazeltine (GRH) Spaceport: Den andra stora, öppna rymdhamnen. Detta komplex är mycket större än Richthausen Interplanetar. Chansen, att du anlände till Luna via GRH eller Richthausen Interplanetar, är stor.

OMKRETSEN

Om de Gamla kvarteren är centrum för den korporativa livet så är Omkretsen hjärtat för frilansarnas verksamhet. Bortsett från att denna vidsträckt bebyggelse på många håll präglas utav desperat fattigdom och fara, gömmer den också några riktiga juveler för de som vågar riskera liv och lem i jakten på dem.

The Midnight Star: En omtalad klubb som är populär bland frilansare, men besöks emellanåt också utav korporativa storfräsare. Den lokala atmosfären kan vara underhållande om du gillar att studera folk, men vissa kvällar kan action-inslagen bli lite för interaktiva för din smak.

Cherry Blossom-distriktet: Detta kvarter i Omkretsen, till större delen befolkat av Mishimanska flyktingar, hyser dussintals horhus, barer, kasinon och opiumlyor. Mången frilansare har traskat in i Cherry Blossom-distriktet med pengar på fickan



DEN GRÅ MANNEN

Det var när jag hoppade in i roadstern, på väg till centrum, som jag såg den Grå mannen för första gången. Han bara stod där vid brandposten och såg ut som om han väntade på bussen och skötte sig själv. Hans grå Hedges & Brothers-rock – till och med när den var nedsmutsad och skabbig – och The Observer, som ihoprullad vilade i den vänstra fickan, antydde att han var mer än bara en tiggare. Kanske en korporativ vitsnipa som drabbats av otur i kärlek eller hasardspel. Jag funderade på att knalla bort till honom, då det slog mig att jag förmodligen var den enda själen i universum som sympatiserade med mannen.

Solen gick upp över Lafferty-biblioteket nedåt gatan. Asfalten ångade efter nattens kraftiga skyfall... det skulle bli en fin dag. En kylig vindpust fläktade förbi när jag svängde vänster, in på 653:e, mot Geek Town – den lokala benämningen på affärskvarteren runt Heimbürg-torget. Bauhaus-folket var aldrig riktigt populära i de här trakterna, vilket påminde mig om att jag måste skaffa några nya slipsar för att smälta in bland folket på min nya division. Det blev kallare för varje dag som gick. Om några veckor skulle det förmodligen falla snöslask istället för regn...

Vilken jäkla dag. Seipen-kontoristerna strejkade och Longshore-börsen föll 18 punkter förra fredagen. När nyheten nådde Luna idag, tisdag, gick Mishima-mäklarna bärsärk på börsgolvet. Vi andra bara gäspade medans de tjattrade på med sin oförståeliga rappakalja.

Hon var 23.00. Whitney skulle inte bli glad. Jag var tre timmar försenad till vår middag på Il Carabinieri, och min portfölj var fullproppad med pappersarbete. Medan jag otåligt letade efter en tom parkeringsficka längs gatan, såg jag honom igen. Den Grå mannen såg, om möjligt, ännu gråare ut i halvsjymningen, upplyst av det svaga ljuset från gaslyktorna. Han såg likadan ut som när jag såg honom i morse, bara tröttare, lömskare och gråare. På Alphabet Road hittade jag slutligen en ficka utanför Chiccos

Delikatess, och funderingarna på den Grå mannen var som bortblåsta...

Tjusigt. De var åtminstone artiga nog att lämna bilen på pallningarna istället för att släppa ner den på bara bromsskivorna. Jag ägnade en timme i en telefonhytt åt att försöka nå kontoret och försäkringsbolaget, men förgäves. Nu får det vara nog, tänkte jag, och bestämde mig. Jag tog en taxi – en utav de där stora, skottsäkra Imperial-modellerna – gav honom en tia. «Richthausen-avenyn, Heimbürg-torget, pronto!»

Halft slummrande i det skinnklädda baksätet, med svettpärlor i pannan, tung andning, påtaglig nervositet och morgonens oöppnade Observer i händerna, såg jag två Bauhaus-uniformer gå hårt åt en tiggare med sina långa, otrevliga batonger. Det grå «paketet» under dem gav vika för slagen och en ångande, röd ström letade sig fram längs trottoaren och sipprade ner i ett utav tunnelbanans otaliga ventilationsschakt. När taxin passerade kände jag plötsligt igen hatten som tappats och övergetts någon meter vid sidan av tumultet. Batongerna föll snabbare och snabbare, tyngre och tyngre, men den Grå mannen verkade inte lägga märket till det längre. Istället föll han sakta bort i medvetlöshet och misshandeln slutade.

«Såg ni, sir?» Taxichaffisens plötsliga fråga skrämd nästan skiten ur mig. «Jag såg alltihop. Den där lodisen gick fram till Blues-snutarna och bara klippte till en utav dem. Trött på livet... tror ni inte det, sir?»

Min högerhand sökte sig till min vänstra inneficka, medan vänsterhanden avlägsnade splittergranatens säkring, och drog Punishern från rockens insida. Jag matade snabbt – fyra, tre, två sekunder till detonation – och blåste taxichaffisens huvud rakt ut igenom vindrutan. «Vem är inte det?»

och hopp i sitt hjärta, för att sedan hamna på en transport till Longshore och där arbeta av en natts skulder. Detta är också rätt plats om man vill uppsöka utövare av den Mishimanska läkekonsten som, enligt hörsägen, kan bota nästan alla åkommor med kombinationer av örter och akupunktur.

B. Masterville Communication Center (MCC): Capitols främsta rymdhamn är belägen vid gränsen till korporationens industriområde i utkanten av Luna. Då MCC omges utav det mest beryktade neonljus-distriktet i hela Luna, kan Capitol-medborgaren hitta allt ifrån topless-barer till swingers-klubbar i rymdhamnens direkta närhet.

C. Preston: Imperials välbevakade militära och industriella rymdhamn. Inte mycket att skåda för en besökare, ens om man kommer ifrån korporationens bosättningar i asteroidbältet.

D. Tai-Sho Kejsarlig Rymdhamn: En Mishima-ägd rymdhamn. Denna rymdhamn, och i synnerhet då det terrasserade landskapet, präglas av samma arkitektoniska stil som resten utav korporationens byggnader. De allra snabbaste rutterna till Merkurius avgår ifrån Tai-Sho.



OMGIVNINGEN OCH ANDRA INTRESSANTA LANDMÄRKEN

För besökare finns det inte mycket mer att se när de väl når Lunas utkanter. Tillvaron i Lunas periferiområden präglas av tunga industrier och, bortom dessa, fler bostäder och fabriker, dolda bland bergen.

A. Rykers Mountain: Det ultimata fängelset och boningen för såväl svåra förbrytare som ekonomiska brottslingar. Automatiserade kanoner, placerade bland stenfyllda gropar, kan ses så långt ögat når. Här ger man inga guidade turer för allmänheten, men om du är riktigt angelägen om att få se det här stället från insidan, kan någon utav de korporativa säkerhetsstyrkorna lätt uppfylla den drömmen.

Industriområdena: Kilometer efter kilometer av fabriker, raffinaderier, lagerlokaler, garage, stuverier och privata zeppelinar-plattor för att frakta gods till rymdhamnarna. Korporationernas industriella domäner är ganska likartade och, vanligtvis, väldigt hårt bevakade. Inget för besökare.

E. Sacred Souls, bas för det Andra Direktoratet, och Kardinal Durand XVI Spaceport: Den mest välbevakade, enskilda inrättningen i den av människan befolkade rymden. Det finns inga fotografier av denna vidsträckt bas och ingen utanför Brödraskapet – rättare sagt, utanför Inkquisitionen – tillåts vistas närmare än åtskilliga mil ifrån den. Rymdhamnen, ofta bara kallad «Durands», utnyttjas utav alla Direktoratet, men såvida du inte har ärende till Sacred Souls transporteras du genast till Katedralen.

The Blessed Vestal: Ungefär halvvägs, mellan Sacred Souls-basen och den norra änden av industriområdet, finner man The Blessed Vestal, de Heliga krigarnas ökända tillhåll. Det här är inestället för de härdade, våghalsiga krigarna inom Brödraskapets Heliga krigar-kår. Endast medlemmar ur Brödraskapet har tillträde till baren – och faktum är att Kardinalen noggrannt har undvikit att överhuvudtaget nämna syltan – men de flesta, som inte besitter kunskaper inom Konsten, håller sig ändå utanför. Det är ingen som vet vad en Helig krigare, på lyran och i färd med att kasta formler omkring sig, kan utsätta en oskyddad besökare för.

ATT ÖVERLEVA

Ditt dagliga liv är helt normalt. Du bor någonstans, äger förmodligen en bil och har hyggligt med pengar. Du kan välja mellan att laga mat själv eller äta ute. Du går till banken, läser morgontidningen, och besöker förmodligen Katedralen regelbundet. Du njuter av att då och då öppna en öl och se söndagsmatchen på TV.

Trååkigt! Det är förhoppningsvis inte därför du köpte det här rollspelet. Ditt mål är enkelt; se till att bli berömd och att ditt namn hamnar på egen sida i Mutant Chronicles. Sätt igång!





ÄVENTYRARNÄ

Finns det ett jobb åt dig i Mutant Chronicles mörka och fantastiska värld? Tja, det finns två grundläggande alternativ – tre egentligen, eller kanske fyra, men vi kommer till det senare. Nittio procent utav er kommer att tillhöra någon utav de två kategorierna: frilansare eller korporativt anställda.

Man kan ju dessutom välja att gå «den fromma vägen» och ansluta sig till det stora B:et–Brödrskapet. Säkert men tråkigt, eller extremt otäckt och farligt. Sedan finns förstås den yttersta utmaningen, för dem utav er som aldrig får nog - gå över till de Mörka grabbarna. Döm ut allt civiliserat och börja arbeta för de Mörka apostlarnas sak, bli en «hyschare» en Kättare. Jag vet inte speciellt mycket om sådana saker, men jag skulle tro att de där grabbarna med en skruv lös måste ha något att göra. Följ mitt råd och håll dig borta från det för så här är det: jag har aldrig mött en Kättare över 25, och jag antar att du räknar med en längre karriär än så.

FRILANSARE

För de modiga och våghalsiga finns inga begränsningar. Det är enkelt att tjäna pengar, något svårare att få ära. Du kommer att få erfarenhet och ett rykte, bra eller dåligt. Välj själv!

Men du klarar dig inte på egen hand, inte än. Slå dig samman med några kompisar och starta en Firma. «Vi tar hand om det! När som helst! Vad som helst!» Välkommen till den fria företagsamhetens underbara värld.

Den som anlitar er får en grupp hängivna, ambitiösa och erfarna personer. Det enda de känner till om er är ert rykte och ert pris. Att man inte kan lita på varandra är självklart.

Som FRILANSARE kan vi bara garantera dig en sak: action och äventyr. Allt hänger på din skicklighet, ditt mod, och naturligtvis en hel del tur.

När du anländer till världen för första gången, är du arbetslös med ett tivelaktigt förflutet. Du har definitivt ingen lust att torka bort bakom ett skrivbord i korporationernas värld av kostymer, kontor och korridorer. Inte ens en stadig inkomst och sociala förmåner lockar dig till något sådant. Det är ju därför du har blivit frilansare.

På tal om pengar, så börjar du få ont om dem. Kanske dags att dra ner på stan och kolla läget, skaffa lite stålar. Du kanske borde kika in på det gamla vanliga vattenhållet, ta en drink och lyssna på det senaste. Glöm inte västen och puffran.

UPPDRAG

Det finns många oskrivna lagar bland korporationerna. En av dem är att man helst inte riskerar livet på de egna anställda. Varför skulle man göra det när

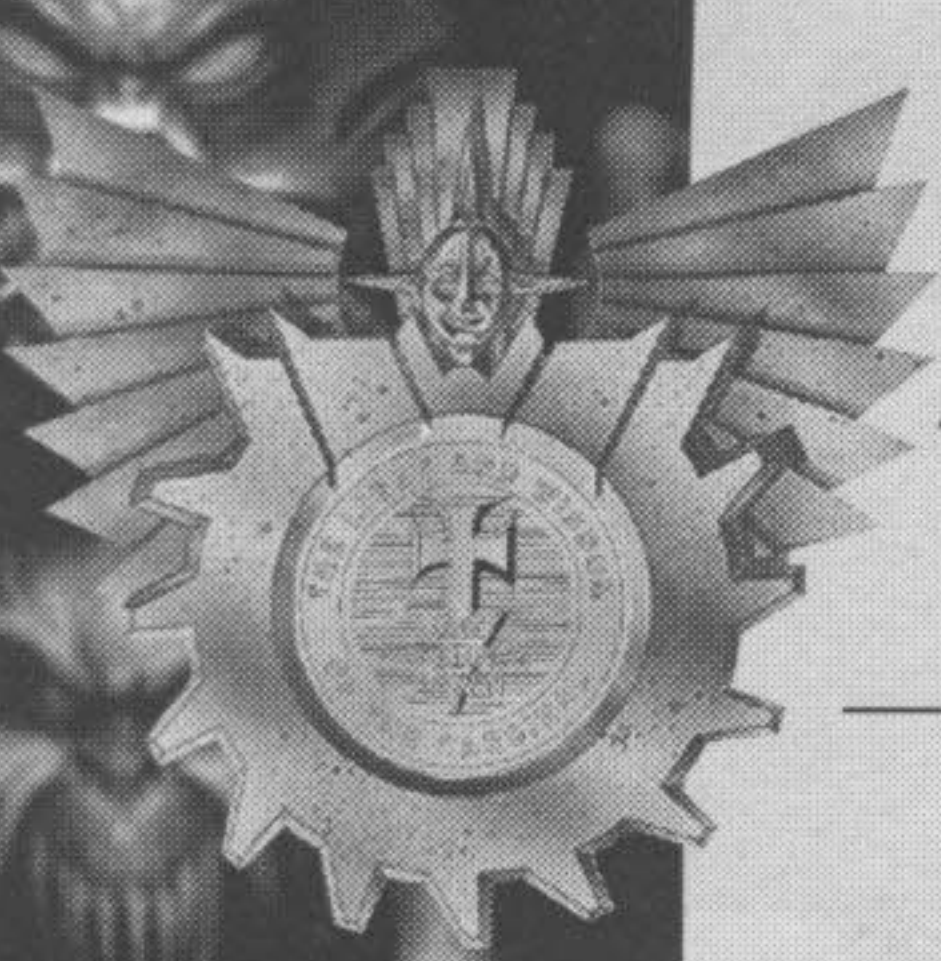
det finns frilansare? Typiska uppdrag för frilansare, det vill säga er, är:

INFILTRATION. Ett sätt att skaffa information – och ett ganska vanligt sådant – är att ge frilansare nya identiteter, släppa av dem i en fabrik eller ett kontor någonstans, och se vad som händer. Som infiltratör måste man använda sin skådespelarförmåga, smyga sig in efter mörkrets inbrott, fotografera hemliga handlingar, kopiera datafiler, och ta sig ut. Inte helt olagligt, men definitivt på gränsen.



AGENTER MOT LEGIONEN. Det mest fruktade i solsystemet är den Mörka Legionen, eftersom korporationerna vet väldigt lite om dem. Agenter och soldater som kommit tillbaka från uppdrag och strider har fört med sig parasiter och infektioner som visat sig livsfarliga när de «aktiverats» i städerna och härlägren. Folk har blivit så förvridna av den Mörka symmetrin att de aldrig mer kunnat fungera normalt. Och då talar vi bara om det fåtal som har kommit tillbaka.





SLUTSATS: Hellre tio döda frilansare än en egen agent.

KURIRUPPDRAG. Det finns mycket som är för hett att ta i. Stöldgoods, förbjuden utrustning, kidnappade personer, fysiskt farliga varor, hemlig information och mycket annat. Oundvikligen händer det att sådana saker måste transporteras, utan att korporationen kan få göras ansvarig om något går fel. Lycka till!

DETEKTIVARBETE. När man vill undersöka något – mord, försvinnanden, mystiska händelser, onormala finanstransaktioner, kätterier, myterier och uppror – då vill korporationerna helst inte använda sin egen personal. Det kan ju tänkas att några av de anställda själva är inblandade, till exempel. Ditt uppdrag blir att följa upp ledtrådar och skaffa information utan någon hjälp eller något erkännande från dina uppdragsgivare. Det är ju ditt jobb, inte deras.

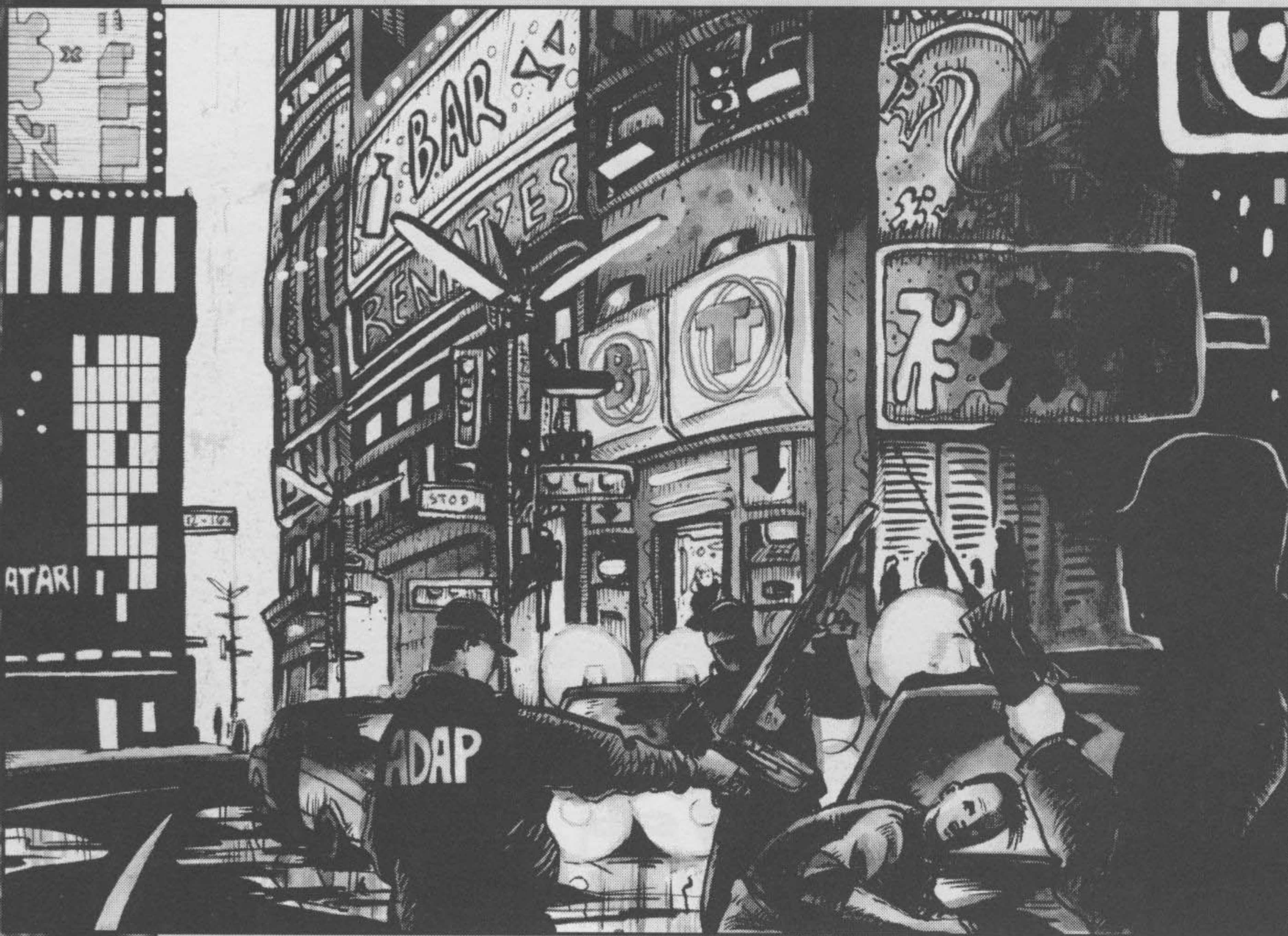
BEVAKNING. Megakorporationernas agenter känner till varandra utan och innan.

Om man behöver skugga någon eller bevaka en byggnad är det bättre att använda frilansare.

UTFORSKNING. De mörka makernas planer är svåra att utröna och förutse. Det vore slöseri med resurser att sätta egna toppagenter på att infiltrera ett citadell, undersöka den Mörka Legionens ställningar, smyga sig in i en kättares näste, utforska avloppssystem som är fulla av Mörkets inflytande, osv. Där använder man frilansare.

TILFÄLLIGHETER. Frilansare har en märkvärdig förmåga att alltid råka i trubbel, vare sig de orsakar det själva eller bara attraherar det. De bevittnar mord som ingen borde ha sett, hamnar mitt i våldsamma biljakter, förväxlas med gangsterligor i inkvisionens Svarta Bok, deras vänner kidnappas och deras släktingar försvinner. Sån't är livet, särskilt i det här systemet. Gör det bästa av situationen!

KORPORATIONSANSTÄLLD



Bli halvkriminell? Skojar du, eller vad? Nej, mellan dig och mig, om du vill komma någonstans i det här rått hålet så borde du ta en stadig anställning hos någon utav megakorporationerna. Det har egentligen ingen betydelse vilken. Du kommer att bli lycklig, oavsett vem som upptäcker ditt fula ansikte. Med en fast anställning sitter du i en annan sits än frilansaren. Understöd finns alltid tillgängligt när det behövs. Dina bossar ger dig information, pengar,

vapen, utrustning och kanske även militär support, vad du än önskar, så länge du är bra. Men så har man också stora förväntningar på dig. Skulle du svika dem så kommer de att ge igen... dubbelt upp!

Uppdragen för en fast anställd skiljer sig inte mycket från frilansares, men du syftar din möjlighet att tacka nej, mot

en regelbunden lön. Som anställd gör man som man blir tillsagd. Fast anställda rör sig på ett högre plan i samhället och deras måltavlor är också högre uppsatta.

Den stora fördelen med att vara fast anställd är att det ger möjlighet till en karriär. Den som lyckas kommer att avancera inom organisationen. Visserligen händer det att frilansare handplockas för viktiga chefsuppdrag, men det är väl knappast som kommer att inträffa så länge du sitter där, eller hur?

KONKURRENS

Detta leder oss genast vidare till en annan sak man måste räkna med om man har lyckats få fast anställning: konkurrensen. Du kommer snart att märka den korruption, avundsjuka, girighet, hänsynslöshet och brist på hederskänsla som kännetecknar de flesta av dina «arbetskamrater».

Du märker snart att det finns vissa skåp i kontoret som inte får öppnas, vissa personer som man aldrig ser till, konton som man aldrig får röra, personer som aldrig blir befordrade, avtal som aldrig fullföljs. Du hör också viskningarna i korridorerna, de vaga men karakteristiska klickerna från avlyssningsutrustning på din telefonlinje och du hittar några av de dolda mikrofonerna i ditt kontor.

Plötsligt har din budget minskats med 50% («Vi måste göra vissa besparingar»), ditt passerkort har fått sänkt prioritet, just som du tycker att du har börjat komma någon vart omplaceras du och din avdelning stängs. Dina chefer lyssnar inte längre till dig, när du avslutat ett stort projekt. Sån't er livet. Hantera det, annars kan du

lika gärna bli kriminell.

Att vara anställd är inte lätt, särskilt inte när huvudsaken hela tiden är att tillfredsställa bossarna. Men du kommer åtminstone att ha en stadig inkomst.

KORPORATIVA SKILLNADER

Det finns en detalj som är värd att känna till när man arbetar för någon utav korporationerna: korporativ ovänskap. Som frilansare hatar alla dig... lite grann. Som Capitol-anställd kan du istället hamna i en situation där skurkarna inte ens väntar med att trycka av tills du har skitit på dig, bara för att du bär en Capitol-bricka.

Å andra sidan finns det situationer och delar av universum där du är en hedrad gäst och självklar allierad.

Som anställd inom någon av korporationerna är dina vänner alltid vänligare och dina fiender alltid elakare, än om du vore en frilansare. Man litar på dig bara för din ställning... de litar på att du aldrig skulle svika din korp. Och som en korporationsanställd kommer du inte att göra det. Aldrig.

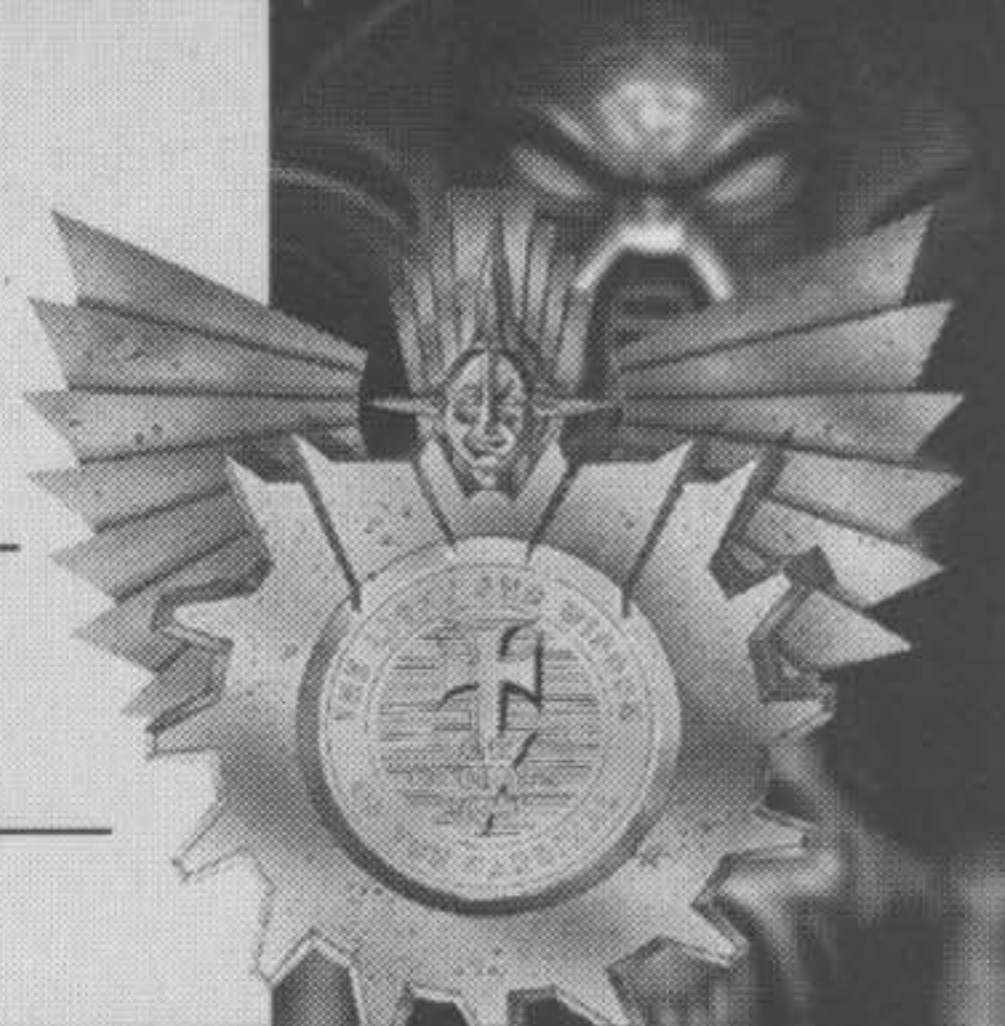
JOBB

Som en inom någon korporation arbetande rollperson kommer du att tilldelas arbetsuppgifter, liknande de som ges till frilansare. Kom ihåg den gyllene regeln: om en frilansare kan göra det, kommer din arbetsgivare att leja en frilansare till att göra det. De hemliga eller viktiga uppdragen lämnas åt korporationens

AVLÖNING

En av de oskrivna lagarna bland frilansare är «Cash only» – enbart kontanter – helst Kardinalsmarker. Så ÄR det, och sedan är det inte mer med det. Antingen får du betalt när jobbet är gjort, eller, om det gäller längre uppdrag, får du månadslön. Det är brukligt att man får en mindre summa i förskott, vanligen ungefär 20% av det totala arvodet. Vissa frilansare med mycket gott rykte, sådana som är kända för att vara pålitliga och effektiva, kan förhandla sig till särskilda avtal som täcker juridiskt skydd, sjukvård och försäkringar.





anställda, som i fallet med t.ex lönnmördare, vilka måste besitta information som är hemligstämplad för utomstående. Eller när misslyckande inte är ett alternativ. Eller då det inte finns tid att briefa en frilansare i tillräcklig utsträckning. Eller när personen i fråga måste vara en ovanligt pålitlig snubbe. Eller då prat bredvid mun kan få ödesdigra konsekvenser. Eller då korporationens identitet är viktig... t.ex. vid interna undersökningar. Oftast är det helt enkelt för att frilansare alltid kan avvaras och förnekas. Kom ihåg: att du alltid får jobbet för att du inte anses förbrukningsbar.

Som spellerare bör du se till att aldrig skicka ut korporativt anställda rollpersoner på trist benjobb... sådant är till för frilansare.

Det råder dock vissa skillnader mellan korporationerna. Cybertronic använder sig mycket sällan utav frilansare, utåt sett. Mishima hyr ogärna

frilansare som inte är av Mishimansk härkomst. Bauhaus, Capitol och Imperial är de korporationer som lejer flest frilansare. Brödraskapet kontrakterar också strykare emellanåt, men aldrig när det gäller den Mörka legionen.

FLER PROFFS

För det första, som anställd inom en korporation börjar du ditt liv med ett enormt kontaktnät. Du är född med en miljard självklara vänner och kollegor över hela solsystemet, folk som kommer att hjälpa dig tack vare färgen på din uniform.



Om du arbetar för Bauhaus klär Bauhaus-uniformerna inte dig lika hårt som de klär din polare från Imperial.

För det andra... underskatta aldrig stolthetens styrka. Samurajerna har alltid varit mer ärorika och pålitliga än Ronin. Att vara en del av ett team är ett ansvar som endast de mest usla individer och de lägst stående rättorna sviker. Som anställd inom en korporation är du en deltagare i ett



EN ENKEL BEGÄRAN

Vinden slet i de fyra männens kläder där de stod bakom Loughton-monumentet i Pioneer Park under en regntung himmel. Två av männen bar Capitols säkerhetsstyrkors svart-blå och vita uniform där de stod tätt tillsammans, inbegripna i ett lågmält men intensivt samtal. Den ene av dem pekade bort mot de andra två, iförda Kartellens vida jackor. På deras ryggar lyste bokstäverna BEU med ett gult sken där de reflekterade strålkastarljuset från den stora vanen som stod parkerad i närheten.

En äldre gentleman med ett värdigt utseende steg ur vanen. Han följdes utav en rundlagd, mäktig figur som talade till honom

«General, detta är Clayton och Johnson från Byrån för Externa Utredningar, sir. De har bett att få tala ostört med er.»

Den äldre av de två, som bar en generals gradbeteckningar, vände sig om och studerade de två civilisterna. Så tycktes han fatta ett beslut och vände sig åter till följeslagarna.

«Lämna mig ensam och invänta vidare order, Sergeant»

Sergeant Lewis besvarade ordern med en stram honnör och återvände till vanen som hade fört dem dit, samtidigt som han funderade över det märkliga i situationen.

Generalen drog bort de två Kartellmännen från deras bil. En «osynlig» förare startade bilen och körde sakta iväg från gruppen som samlats i strålkastarkäglorna. De två Capitol-vakterna visiterade snabbt Kartellmännen. Generalen talade inte förrän de dova mullret från V12:an försvann i fjärran.

«Nå, vad kan jag göra för er, mina herrar?»

Clayton vände sig mot honom med ett hånfullt leende på läpparna.

«Det vet ni mycket väl, general Wayne. Vi behöver landsätta trupper i Freedom Lands för att befria området från smitta.»

Wayne noterade leendet och sade sig att han skulle se till att Clayton skulle få ångra förolämpningen någon gång i framtiden. För tillfället var Kartellmannens krav dock mer störande än hans sätt.

«Jag har order att förse er med den hjälp ni behöver, men den här gången måste jag få veta vad det hela gäller, vad vi kan tänkas stöta på. Jag vill inte råka ut för ett Lorn Valley till, vill inte förlora fler män.»

«Jag är hemskt ledsen, general, men vi kan inte avslöja mer än vad som redan är allmänt känt. Det skulle inte göra någon som helst skillnad för er i alla fall, tro mig.»

Wayne vände sig ilsket bort från Kartellmännen och slog ut med armarna.

«När ska ni fatta att det är människoliv vi har att göra med? Ni vill att jag ska skicka Capitolmän och kvinnor i döden för att ni ska kunna... göra vad det nu är ni gör.»

Hans röst var ansträngd och gesterna yviga. Svaret från Clayton var raka motsatsen.

«Det måste göras – och Kartellen vet vad den gör. Några måste offras för flertalets överlevnad. Jag hoppas att ni inte tänker motarbeta den här operationen, general Wayne?»

Det sista frågan levererades med en antydning till hotfullhet i rösten. Wayne sjönk ihop en smula, men stirrade in i agentens ögon.

«Jag ska leda dem personligen.»

Berofing-93



enormt lag, och enade kan ni flytta berg! Som frilansare är det mer troligt att du skyfflar makadam på Ryker's Mountain.

För det tredje... du får en låg men stadig inkomst. Om du har familj att bry dig om, vilket de flesta människor faktiskt har, så finns det inget som går upp mot säkert jobb. Det kanske inte rör sig om några stora summor, men om du kan anpassa munnen efter skeden behöver du åtminstone inte svälta. Dessutom hägrar alltid chansen till befodran i slutet av tunneln, om du spelar dina kort rätt, liksom pensionen.

ATT TJÄNA SITT UPPEHÄLLE

För merparten av megastädernas invånare är livet en ständig kamp för att hitta jobb och att överleva. Anställningar är svåra att få och tillfällighetsarbete är bara alltför vanligt. Som anställd blir man inte rik eller ens oberoende, eftersom systemet helt enkelt inte funkar på det sättet. Nedan kan du se hur mycket du kan vänta dig att tjäna på olika arbeten. Alla yrken kan naturligtvis inte täckas in här, så om du vill försöka dig på något annat arbete får du jämföra det med det mest likartade på listan.

TILLFÄLLIGT ARBETE. Du hankar dig fram på tillfälliga jobb och glider omkring på torgmarknaderna och transportterminalerna i hopp om att nån ska be dig städa upp eller bära väskor. Du kan också jobba som taxichaufför eller rickshaw-kuli för nåt av de företag som ägnar sig åt sånt. Du kan få ihop 100

kardinalsmarker per dag om du får jobb, vilket du har 50% chans att göra om tiderna är goda. Annars är chansen mindre.

Många frilansare ser detta som en bra möjlighet att få träffa nya arbetsgivare, eftersom att sådant folk på jakt efter mankraft ofta vänder sig till denna typ av klientel för jobben «bakom kulisserna».

SKOLAD ARBETARE. Du står i en fabrik eller en bilverkstad och utför arbetsuppgifter som kräver nån form av kunskap. Lönen är ungefär 1.000 kardinalsmarker i veckan, och du har ont om tid för äventyrande.

TJÄNSTEMAN. Du är sekreterare eller tjänsteman på ett kontor, och för jobbet krävs åtminstone grundläggande läs- och skrivkunskaper – kanske också vana vid att skriva skrivmaskin. Du får 1.200 kardinalsmarker i veckan, för sextio timmars arbete och en dålig rygg.

FÖRMAN. Du är en av de lyckligt lottade som fått anställning inom ett större företag, och din uppgift är att leda ett antal underordnades arbete. Lönen utbetalas månadsvis, och på lägre nivåer kan du vänta dig nånting i storleksordningen 8.000 kardinalsmarker i månaden. Jobbar du inom ett större företag kan du med tiden komma att tjäna en hel del mer. Är du anställd inom en megakorporation kan du komma hur långt som helst. Advokater och revisorer som jobbar åt nån annan kan förvänta sig ungefär dubbelt så mycket, 16.000 kardinalsmarker i månaden. Om du blir delägare får du skriva dina egna scheman, viket ger tid över för att tjäna extra pengar. Men du har ett rykte att tänka på.

POLIS. Som vanlig patrullerande polis för en Frilansfirma kan du få ihop ungefär 1.200 kardinalsmarker i veckan, och lönen ökas med cirka 500 för varje grad du avancerar till. Kommissarier tjänar ungefär det dubbla. Som korruperad snut

kan man naturligtvis tjäna mångdubbelt mer, men det är ytterst obehagligt att åka fast. Lönen är ungefär densamma inom det militära, förutom att man dessutom får krigslön – inkomsten fyrdubblas om du tas ut i strid (alltså c:a 20.000 i månaden för en menig soldat i aktiv krigstjänst).



Är du anställd inom en megakorporation är din lön cirka 20% högre.

PRIVATDETEKTIV. Du tar 2.500 kardinalsspänn per man sysselsatt med fallet per dag – plus utgifter. Det låter kanske bra, men först och främst måste du hitta klienter som kan hosta upp pengarna. De relativt få dagar du arbetar måste dessutom täcka in alla de dagar då du inte arbetar. Naturligtvis kan du göra dig ett stort namn, bli omtalad och ta betalt vad klienterna orkar betala.

Letar du jobb i den undre världen kan du förvänta dig att få ihop pengar enligt följande – ingen blir rik på att jobba åt andra.

GORILLA. Du rycker in som torped, inkasserar skulder och följer med nån gangster på mellan-nivå och ser tuff. Du får 200 kardinalsspänn per dag för att finnas där och se just tuff ut, och du kan kanske få dubbelt upp om du måste ge dig in i gurgel. När du inkasserar skulder får du en mindre procentandel på beloppet du lyckas kräva in. Du kan

inte vara frilansande gorilla - du måste ha någon mäktig typ som håller dig om ryggen. Och eftersom alla mäktiga typer har kontakter inom polisen kan de skydda sina—, så länge de är lojala. Om de inte är det så dör de.

TORPED. Du tar ut de priser du kan, vilket naturligtvis beror på vilken status och vilket skydd målet har. Det kan röra sig om allt från 1.000 kardinalsmarker för nåt litet kräk utan vänner till över miljonen för nån det är svårt och/eller farligt att döda. Torpeder är dock sällan särskilt respekterade. Tänk på det här: skulle du lita på någon som skulle skjuta dig på en armlängds avstånd, bara priset var det rätta.



VAD ÄR ETT ROLLSPEL?

Sakta rörde vi oss längre in i gränden. Det enda ljuset kom från eldar som de hemlösa hade tänt i soptunnor längst bort på gatan. Hela området gav ett intryck av smuts, lera och fattigdom som då och då skyntade till i eldsflamornas sken. Några luffare hade samlats runt de värmande eldarna, skolösa och klädda i trasor. De utgjorde inget hot mot oss och hade säkerligen inget att göra med bröderna Frazetti. Allt var knäpptyst.

Vi var tre stycken; Martin, den storvuxne vapenhandlaren och före detta kommandosoldaten; Bentoni, arbetslös och desillusionerad före detta stridspilot; och jag, sergeant Michael McBride. Avskedad ur armén, just frisläppt efter ett år i fängelse, vanärad och hittills arbetslös. Allt tack vare bröderna Frazetti – gissa om jag var ivrig att få skicka dem dit och göra slut på deras utpressning, mutor och skumraskaffärer i St Paulo-området, min egen gamla hemtrakt. Det här var mitt uppdrag, min hämnd.

En nästan osynlig nick från Martin talade om för mig att vi inte längre var ensamma. ¹ «Vänta, grabbar...» Jag stannade, tände en cigarett och passade på att se mig omkring. Fyra män hade ställt sig vid ingången till gränden. Jag kunde inte se deras ansikten, som skuggades av vidbrättade hattar, men de bar stora överrockar, idealiska för att dölja k-pistar eller ännu värre saker. De stod där och tittade nervöst i vår riktning, en av dem lutade sig mot en annan som för att säga något. ² Om de skulle anfalla var vi fångade som råttor i återvändsgränden, om inte...

«Bakhåll!!!» Martins stora hand landade på min axel och skrämde halvt vettet ur mig. Jag vräktes in i en portgång, en tiondels sekund innan en kula från ett hagelgevär slog in i väggen intill mig och lämnade djupa ärr i teglet. ³ «Ledsen, Mike. Jag visste om det hela tiden, borde ha varnat dig tidigare, men...» Martins röst var ångerfull.

«Käften! Vi måste härifrån!» väste jag, böjde mig ned och kikade försiktigt nedåt gränden. Jag borde skjutit honom på fläcken, men anade att han måste ha en intressant förklaring. De fyra gossarna syntes inte till, antagligen hade de tagit skydd. Jag tecknade åt Bentoni som hukade sig bakom en skräphög på andra sidan gränden att täcka mig, räknade till tre och kastade mig ut ur portgången. Jag sprintade mot grändens mynning, noga med att hålla mig intill väggen, utanför Bentonis skottlinje.

Hans tunga CAR-24 k-pist smattrade till bakom mig när jag kastade mig in i nästa portgång, närmare våra motståndare. ⁴ Knallen från ett grovkalibrigt hagelgevär överröstade det gälla smattret från k-pisten, och jag snurrade runt i samma rörelse som jag drog min Bolter automatpistol. ⁵ En skugga lutade sig ut från ett fönster ovanför Martins portgång, en klart synlig silhuett mot den mörknande himlen. Det måste vara killen som hade försökt döda mig några sekunder tidigare. Jag placerade lasersiktets röda prick i pannan på honom och tryckte av. ⁶ Silhuetten tumlade ut ur fönstret och föll handlöst i asfalten, om skottet inte hade dödat honom hade fallet gjort det. ⁷

«Mike, ducka!» ropade Martin och lutade sig ut med säkringssprinten från en

handgranat mellan tänderna. Han slet loss sprinten och kastade granaten i en svepande rörelse. Den gjorde en vid bäge över mig och landade fem meter från grändens mynning. Någon sekund senare exploderade den i ett inferno av brinnande fosfor och metallskrot. ⁸ Instinktivt höjde jag armen för att skydda ögonen från den bländande explosionen. ⁹ Ett stön från andra sidan gränden sade mig att Bentoni inte hade varit lika snabb. Nu kunde jag inte räkna med honom på ett par minuter, men förmodligen behövde jag inte heller oroa mig för våra angripare. Med pistolen i ett stadigt grepp steg jag ut ur portgången och snög fram mot grändens mynning, beredd att skjuta på allt som rörde sig.

Ett par meter från tvärgatan stannade jag och spanade. Två massakrerade kroppar låg till höger, helt stilla, förmodligen nedtyngda av ett par hekto titansplitter. Till vänster hördes tunga fotsteg som avlägsnade sig. Blodfläckar på marken tydde på att det återstående paret hade sårats och beslutat att retirera. Förmodligen hade de en bil som väntade nästan i närheten, eller ett gömställe dit de kunde dra sig tillbaka. Ett flapprande ljud och en cirkel av intensivt ljus närmade sig utmed gatan. «Detta är Capitol Security Service. Lägg ned vapnen och håll händerna bakom huvudena, eller vi skjuter skarpt...» Jag vände mig om och sprang så fort jag kunde bort från helikoptern. Med lite tur skulle de missa mig och följa efter krypskyttarna i stället, annars skulle mina chanser vara små. ¹⁰ Vad som hände med Martin brydde jag mig inte så mycket om längre. Det var uppenbart att han hade sålt sig till Frazetti. Bentoni behövde jag inte oroa mig för. Han hade klarat sig ur många lägen som varit mycket värre än det här. Jag krängde av mig läderjackan, kastade den på gatan och fortsatte springande mot säkerheten.

Jag spottade ut cigaretten och iakttog hur den slocknade i en gammal vattenpöl. De skulle inte få fast mig, aldrig någonsin...



(Se sidan 50
för förklaring
av fot-
noterna)

Mutant Chronicles är en värld full av äventyr, full av möjligheter, kamp och hjälteed. I det här spelet stiger du tillfälligt in i denna värld och upplever egna äventyr. Till exempel skulle du och två av dina vänner ha kunnat vara McBride, Bentoni och Martin i scenen här ovan.

Tänk dig att du är skådespelare som ska vara med i en actionfilm som utspelas någonstans i solsystemet i en avlägsen framtid. Världen, eller snarare världarna, beskrivs noga i den här boken. Men det finns inget manus till filmen, ingen början, ingen story, inget slut, och du vet inte hur din rollfigur ser ut, vad han heter eller hurdan han är. Ännu.

Denna sektionen beskriver hur du skapar din rollperson – din äventyrare – och följande sektioner tar upp hur man löser olika situationer som uppstår under spelets gång: hinner du avfira vapnet... lyckas du lura polismannen... knäcker du den hemliga säkerhetskoden... lyckas du reparera den trasiga helikoptern och är din fysik tillräcklig för att motstå kloakrättans giftiga bett?

Bok 4, Krönikorna, innehåller en hel del information om Spelledarens (regissör, producent och författare) uppgift, hur denne skriver ett manus och hur han eller hon får saker och ting att rulla på. Det är också här du hittar mycket mer detaljerad information över Mutant Chronicles världar.

SPELLEDAREN

En av er måste vara SPELLEDARE (härefter kallad SL). Han eller hon fungerar som en kombination av speldomare, berättare, motståndare och speldesigner. SL bestämmer (med hjälp av reglerna och tärningarna) vad som händer i äventyren. Spelarna bestämmer vad deras rollpersoner försöker göra, och SL tar reda på om de lyckas och vilka konsekvenser det får. Han beskriver för spelarna vad deras rollpersoner ser, hör, luktar, o.s.v. SL spelar också alla personer och varelser spelarna kan tänkas möta (polis, kättare, monster).

FOTNOTER

- 1 SL slår (dolt för spelarna) ett perceptionsslag för att se om någon av rollpersonerna märker de fyra männen bakom dem. Martin lyckas, så SL talar om för honom vad han ser, och Martins spelare bestämmer sig för att tala om det för de andra med en nick.
- 2 Åter gör SL ett dolt perceptionsslag för att avgöra hur väl McBride uppfattar situationen. Han slår en tvåa, som är ett mycket bra resultat, så SL bestämmer sig för att ge McBrides spelare en tydlig antydning om att männen är fientligt sinnade.
- 3 Martins spelare bestämde sig plötsligt för att hjälpa McBride och sade åt SL att han genast griper tag i McBride och kastar sig in i portgången. SL gjorde ett symboliskt tärningsslag och bestämde att de lyckades komma i skydd. På det sättet uppmuntrar han Martins initiativ; om han inte hade gjort något skulle McBride antagligen ha blivit skjuten.
- 4 McBrides spelare slår ett smidighetsslag för att avgöra om han lyckas rusa fram. Bentonis spelare gör ett attackslag för en mejning med sitt automatvapen, men det misslyckas och ingen blir träffad.
- 5 SL bestämmer att det här är en så rutinmässig handling att man inte behöver göra något tärningsslag. Men McBride förbrukar en handling. Mannen med hagelgeväret (som får avdrag på sin träffchans eftersom det är så mörkt i gränden) missar Bentoni med en hårsman.
- 6 McBrides spelare slår ett attackslag för ett enkelskott, men utan avdrag eftersom hans motståndare avtecknar sig mot den ljusa kvällshimlen. Han träffar, och eftersom mannen i fönstret redan har använt alla sina handlingar i denna stridsrunda, har han ingen möjlighet att försöka undvika skottet. Kulan träffar mannens axel och får honom att förlora balansen.
- 7 Ännu ett tärningsslag, och SL bestämmer att mannen faller ut ur fönstret, fyra meter upp. Fallet gör honom åtminstone medvetlös; SL slår 1T6+1 två gånger, och båda gångerna hamnar skadan i bröstet, sammanlagt 12 poängs skada.
- 8 Martin förbrukar bara en handling genom att ta fram granaten, osäkra och kasta den. Det ger honom ett avdrag på -5 när han slår för att se om han träffar. Tärningsslaget misslyckas, och SL slår 1T10 (=7) för att slumpmässigt avgöra var granaten hamnar. Det blir en ruta kort och till vänster om det tilltänkta målet. Ännu ett tärningskast; granaten studsar dessutom framåt 1 ruta (1,5 meter) och exploderar alldeles vid målet i alla fall!
- 9 McBride gör ett perceptionsslag för att se om han uppfattar meddelandet och hinner agera i tid. Hade Martin väntat en handling till innan han kastade, skulle detta inte ha behövts.
- 10 SL avgör att det är 50 procents chans att poliserna får syn på skurkarna innan de får syn på McBride. Han slår en tärning, och berättar för McBrides spelare att helikopterflappret verkar avlägsna sig...

SL kan hitta på handlingen själv eller använda ett färdigt äventyr som finns att köpa.

Så fortsätter det hela tiden. När det uppstår en konflikt kollar SL i reglerna, man slår tärning för att se hur väl man lyckas, och SL hittar på och beskriver vad rollpersonernas motståndare gör. Om man vill kan spelarna själva slå tärningskastet för sina rollpersoner, eller också kan SL sköta allt som har med spelets mekanik att göra – det är en smaksak. Meningen är att man ska uppleva ett spännande äventyr tillsammans, där alla har roligt.

Om detta låter som rätt jobb för dig... se Bok 4, Krönikorna, för mer information om dina plikter och spelvärlden.

SPEL- LEDARPERSONER

Alla de människor och varelser som spelarnas rollpersoner möter i spelet kallas för SPELLEDARPERSONER, förkortas SLP. Därmed är också sagt att det är SL som sköter dem, bestämmer vilka de är och vad de gör.

SL avgör hur väl han vill beskriva SLP. Betydelsefulla SLP måste beskrivas ingående, men enklare sidofigurer, t ex fiendesoldater, gatugång och poliser, behöver inte ens ha ett namn.

ROLLPERSONERNA

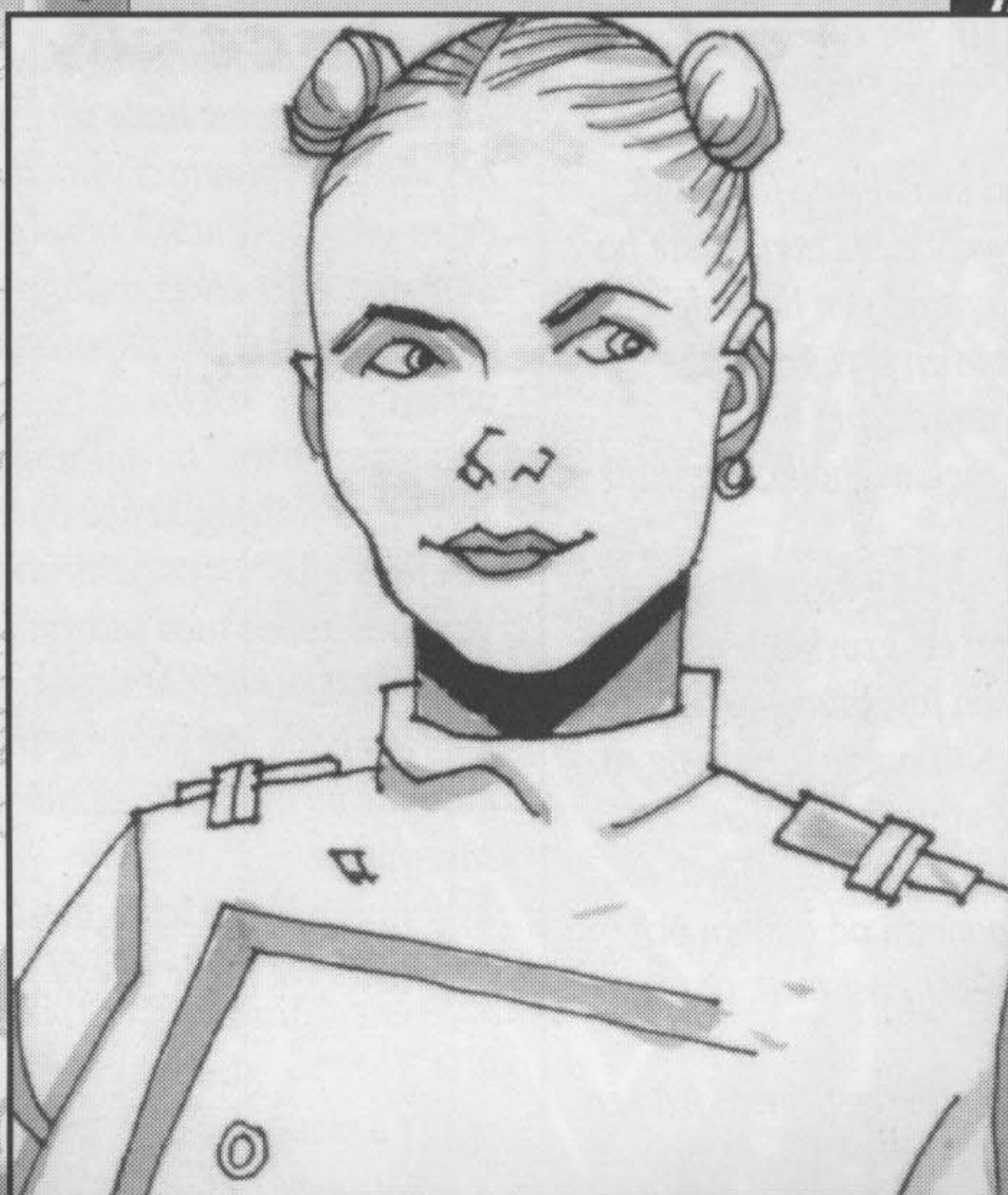
En spelares «alter ego» i äventyret kallas för en rollperson. Du får själv bestämma det mesta om vem din rollperson är, hans namn, bakgrund, yrke osv. Vill du spela en tuff kommandosoldat, en desillusionerad pilot, en rik börsmäklare, eller kanske en smart vetenskapsman som numera försörjer sig på att tillverka och sälja olagliga vapen? Du har full kontroll över din rollperson, men det finns också begränsningar för hans förmågor.

I spelet definieras rollpersoner av en uppsättning siffror, som beskriver hans styrka, intelligens, uthållighet och färdigheter – till exempel hur bra han är på att använda en k-pist, köra bil eller programmera datorer.

Om du vill skapa en rollperson är det bara att läsa vidare här. Nästa sektion innehåller allt du behöver veta för att skapa rollpersonen.

PRYLAR OCH PINALER

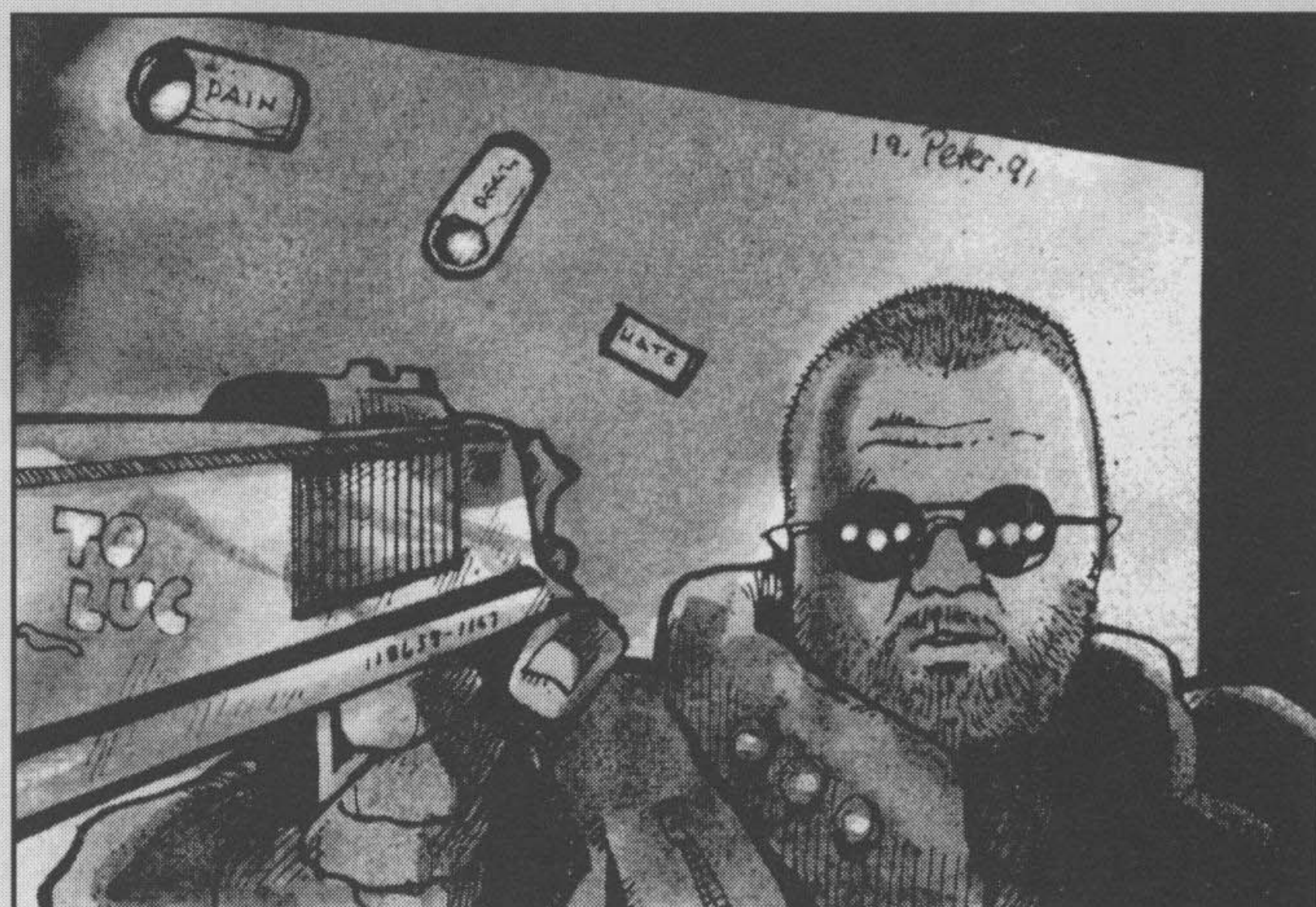
Vid sidan av regelboken behöver man en del andra saker för att rollspela i Mutant Chronicles världar. Viktigast är tärningarna som kan köpas i alla välsorterade spelaffärer. I det här spelet används fyr-, sex-, tio- och tjugosidiga tärningar.



Rollformulären är bra att ha. På dem kan man anteckna all information man behöver om sin rollperson, både personliga egenskaper, utrustning som han har med sig, och upplysningar om personer som han har mött. Använd en blyertspenna för att fylla i rollformuläret, eftersom mycket av informationen ändras med tiden. Du får kopiera formulären för eget bruk.

I strid är det bra med golvplaner (papper med rutor på 2x2 cm) och någon form av spelpjäser. Vi föreslår att du använder officiella Warzone-figurer, designade speciellt för Mutant Chronicles, som finns att köpa i välsorterade leksaksaffärer.

Slutligen... om du vill ha mer information om Mutant Chronicles världar kan du kolla in vårt sortiment av supplement om de olika korporationerna, referensböcker över de större städerna, äventyrskollektioner, och mycket mer. Dessa produkter finns där du köpte den här boken.





TÄRNINGAR

Reglerna säger ofta att man ska slå en eller flera tärningar. Vilka tärningar man ska slå anges med en kombination av siffror och bokstaven T (för Tärning).

Först kommer en siffra som visar hur många tärningar kan ska slå. Sedan följer T, och efter det en siffra som visar vilken sorts tärning det är. När man slår flera tärningar av samma sort ska man lägga ihop resultaten. Har man bara en tärning av varje sort, får man slå den flera gånger.

Exempel: 3T10 = slå tre stycken 10-sidiga tärningar och lägg ihop resultaten. Detta ger ett tal mellan 3 och 30. 1T4 = slå en 4-sidig tärning. Detta ger ett tal mellan 1 och 4. 2T6+1 = slå två sex-sidiga tärningar och lägg ihop resultaten. Lägg därefter till 1. Det blir ett resultat mellan 3 och 13.

Ibland kan man behöva använda de här tärningarna på lite

annorlunda sätt för att få fram andra intervall. 1T2 står för en «tvåsidig» tärning. Sådana finns inte, så i stället använder man t ex en 6-sidig och avläser 1, 2 och 3 som en etta, och 4, 5 och 6 som en tvåa. På samma sätt använder man den 6-sidiga tärningen för att slå 1T3; då läser man 1 och 2 som en etta, 3 och 4 som en tvåa, och 5 och 6 som en trea.

SPELEXEMPEL

«Nå, mina vänner, då är vi alltså överens? Bara en sak till... Som ni förstår är den här operationen ett mycket känsligt kapitel. Jag förväntar mig att ni sköter den med absolut diskretion...» Den fete mannen lutade sig tillbaka i sin läderfåtölj, korsade sina fläskiga armar över bröstet och rynkade sin feta panna. «Och om ni kllantar till det så har vi aldrig träffats, förstått!?» Han gav till ett skratt som mest liknade ett barns fnitter och fick dubbelhakorna att fladdra. Det feta ansiktet klövs av ett överlägset leende.

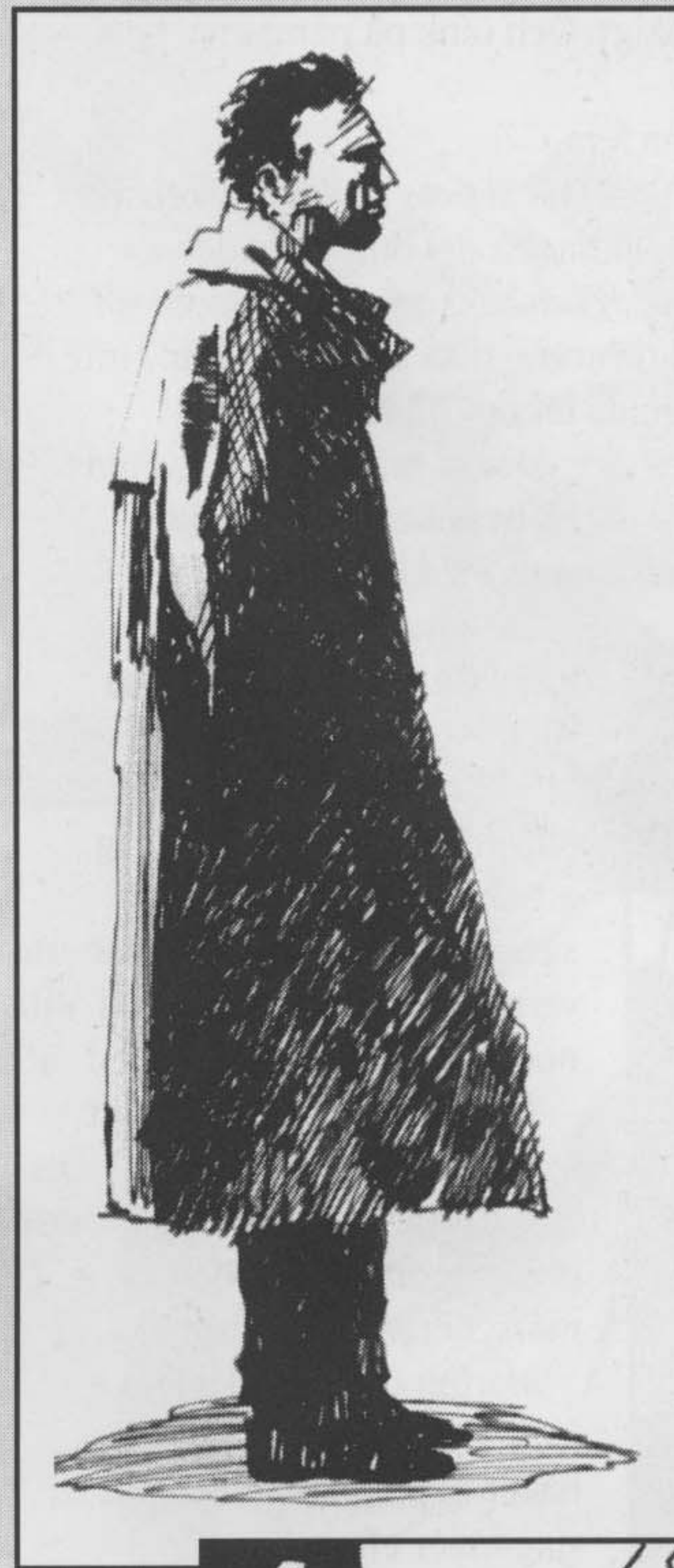
Det var Martins idé att vi skulle gå hit. Efteråt menade han förstås att han inte hade haft en aning om vad det hela handlade om. «Äh, grabbar, det är bara ett rutinärende av nåt slag. Ni vet, leverera ett paket nere på sta'n. Jag lovade honom att vi skulle ta hand om det... Vi är faktiskt skyldiga honom en tjänst.» Motvilligt hade vi gått med på att träffa den här Feta Freddy, chef för en Imperial-anknuten gren av Frazetti-brödernas organisation. För min del kände jag mig helt enkelt tvungen att gå med för att skaffa mer information om Frazettis organisation. Å andra sidan var det fullt möjligt att det här bara var en ny fälla. Men jag bestämde mig för att lita på Martin den här gången. Imperial var ju trots allt hans område, jag däremot var lika vilsen här som en spårljuskula i en lavaström...

Feta Freddy levde upp till sitt namn. Han var enorm, kunde knappt röra sig eller ens tala ordentligt eftersom hans hakor tyngde ned underkäken. Han talade ytterst sakta och artikulerade varje ord noga, samtidigt som han åstadkom en massa smackande och snörvlande läten. Mitt intryck var att han snarare var uthäld i sin fåtölj än satt i den; fettvalkarna ville liksom svämma över. Instinktivt ogillade jag honom.

Hur som helst, uppdraget var enkelt och lönsamt: åk till

hörnet mellan Gordenvägen och MacGuire's gränd, träffa en kurir från Frazetti, ge honom ett paket och en portfölj, och återvända hit. Och för det skulle vi få fem tusen? Per skalle? Det var så enkelt att hela grejen skrek «VARNING! FÄLLA!», men vad tusan, om vi bara var försiktiga... Jag nästan hoppades att de skulle försöka lura oss; det skulle ge mig ett legitimt skäl att perforera den läbbiga fettklumpen framför mig.

«Det är uppfattat, sir! Vi ska utföra uppdraget och ni kommer inte att bli besviken...» Jag lyckades låta entusiastisk, fast egentligen stod jag mest och oroade mig för att jag kanske måste skaka hand med honom. «Utmärkt, McBride. Så ska det låta! Gå igenom detaljerna med Johnstone, och sedan träffas vi här i morgon.» Han gjorde ingen ansats att resa sig, så jag bara nickade (lättad!) och gjorde militäriskt helt om, svepte min kappa runt mig med en förhoppningsvis elegant rörelse, och marscherade med bestämda steg mot dörren. Min erfarenhet från mina åtta år i armén sade att inget imponerar så mycket på gamla feta majorer och överstar som ett bestämt uppträdande och ett intryck av effektivitet – eftersom de själva saknar båda. Och ur den synpunkten kunde Feta Freddy ha passat som fältmarskalk.



ATT SKRIVA ÄVENTYR

Det kanske svåraste för en oerfaren SL är att hitta på sitt första egna äventyr, men det är faktiskt inte så svårt. Den lilla berättelsen här ovan är ett exempel på hur ett äventyr kan börja: rollpersonerna får sitt uppdrag av någon, i det här fallet Feta Freddy. När de är klara är det meningen att de ska få något slags belöning, i det här fallet 5.000 marker. Låt oss tänka oss att tre killar spelar scenen här ovan. Micke spelar McBride, Martin spelar Martin och Pelle spelar Bentoni. Egentligen skulle det då ha låtit ungefär så här:

VAD SOM EGENTLIGEN HÄNDE

SL (talar med en överdrivet snobbig östermalmsdialekt, sakta och tydligt fast med en lätt läspning, det ska föreställa Feta Freddy):

«Nå, mina vänner, då är vi alltså överens?»

Micke (till Martin och Pelle): «Vad säger ni, grabbar?»

Martin: «Det låter väl som ett bra uppdrag. Jag tycker vi kör.»

SL (i lätt falssett): «Bara eehn ssishta shekund av er tid. Som ni förstår är det här en mycket delikat situation. Jag förutsätter att ni är ytterst diskreta.»

Pelle: «Visst.»

Micke (till SL): «Hur fet sa du att han var?»

SL: «Fruktansvärt. Han skulle göra mos av Jabba the Hutt.»

Micke: «Jag litar inte på den där typen. Det verkar alldeles för enkelt. Jag känner på mig att han tänker lura oss.»

Martin: «Äsch, vi klarar oss. Lite risker måste man ju ta,



annars blir livet tråkigt. Och tänk på pengarna, fyra tusen.»

Pelle: «Jag vill ha fem.»

Micke (som McBride, till SL/Feta Freddy): «Okej, men vi vill ha fem tusen. Vi har en del omkostnader...»

SL (som Feta Freddy och hans adjutant, Johnstone): «Vad thäger du, Johnthtone, thka vi ge dem fem? Inte mig emot, sir. Nåväl, då får det bli fem tuthen.»

Micke (som McBride): «Det är bra, sir, vi är överens och ni kommer inte att bli besviken.» (till SL): Jag behöver väl inte skaka hand med honom nu?

SL: «Utmärkt, min gode man! Gå igenom detaljerna med Johnthtone, thå möth vi här i morgon... Nej, Micke, han verkar inte särskilt ivrig att skaka hand, han bara sitter där. Att resa sig verkar vara något han endast gör i nödfall.»

Micke: «Okej, då går jag ut ur rummet så fort jag kan. Nej, vänta... jag går upp i givakt, gör helt om och marscherar ut ur rummet.»

Martin: «Jag gör likadant.»

Pelle: «Kom igen nu, vad håller ni på med...» (till SL): «Jag följer efter dem så patetisk släpigt jag bara kan.»

SL (slår en dold tärning för att kolla reaktionerna):

«Johnstone ställer sig i givakt han också, tydligen av gammal vana, men Freddy verkar inte särskilt imponerad.»

Pelle: «Det kanske är därför jag tyckte att Johnstone verkade bekant. Vi kanske träffades på flygskolan?»

SL (muttrar): «Tja, kanske det...»

Pelle: «Kom igen, gjorde vi det? Det borde jag väl komma ihåg! Det är ju bara sex år sedan. Jag har 16 i intelligens.»

SL: «Okej då, slå ett INT-slag. Vanligt.»

Pelle (slår 1T20): «Fem, jag klarade det.»

SL: «Du minns plötsligt att han gick i årskursen före dig, men att han blev degraderad och utslängd från akademien för att han hade läckt hemliga uppgifter till Bauhaus-agenter.»

Micke: «Hmm, undrar om Freddy vet om det...?»

... OCH VAD HÄNDE SEN...

På det här sättet kan SL använda rollpersonernas bakgrund för att ge spelarna information och ledtrådar. Snart kommer spelarna att förstå att Johnstone är en spion från Bauhaus, som infiltrerat den Imperial-allierade maffian, och egentligen varken stöder Feta Freddy eller rollpersonerna.

Handlingen når en höjdpunkt när spelarna kommer till mötet med Frazettis agent. SL:s plan (äventyrets intrig) går ut på att en attackstyrka från Bauhaus anfaller rollpersonerna vid mötet och försöker (men misslyckas) stjäla paketet. De dödar Frazetti-agenten och tar hans väska. Sedan försvinner Bauhaus-agenterna i en bepansrad bil, som dock sprängs efter några sekunder... väskan med pengar var tydligen inte vad man hade trott.

Om spelarna gör lite efterforskningar och kanske förhör någon, så upptäcker de att deras paket innehåller ritningarna till en fantastisk uppfinning som Bauhaus ingenjörer har konstruerat (fast man måste vara expert för att se vad apparaten är till för). Ritningarna stals från Bauhaus laboratorier av Feta Freddys hejdukar, och Johnstone rapporterade förstås detta till Bauhaus ledning.

Alltså har rollpersonerna nu anledning att vara beska på Johnstone, som ordnade fällan, på Feta Freddy, som inte kommer att betala dem deras 5.000 marker, och på Frazetti, som försökte spränga dem i småsmulor. Deras enda fördel är att de fortfarande har ritningarna.

Å andra sidan vill Bauhaus ha rollpersonerna (och ritningarna), Feta Freddy är också ute efter dem (han hade lovat Frazetti ritningarna), Frazetti vill ha tag på dem (så att han kan sälja ritningarna tillbaka till Bauhaus), Johnstone är ute efter dem (för Bauhaus räkning), och Imperial har också blivit intresserade (eftersom Feta Freddy har berättat för dem om ritningarna).

Så kan inledningen till ett äventyr se ut. Från och med nu är det bara spelarnas handlingar som kan avgöra vad som händer. SL:s uppgift är att vara beredd på de olika handlingsalternativ som är rimliga, utveckla de SLP som rollpersonerna kan tänkas möte, hitta på vad den fantastiska uppfinningen är för något, rita kartor över stridsskådeplatserna, och försöka föra handlingen till ett logiskt och trovärdigt slut som alla är nöjda med. Lycka till!



DET VERKADE INTE SÅ SVÅRT – VAD GÖR JAG NU?

Om du vill vara en spelare är det dags att skapa en rollperson. Det beskrivs i sektionen som följer. Om du vill vara SL så finns det mer information om hur du spelleder äventyr i Mutant Chronicles, tillsammans med ytterligare information om människans världar, i Bok 4, Krönikorna.



ROLLPERSONEN

Din rollperson är din egen hjälte, din äventyrare i Mutant Chronicles värld. I verkligheten är han bara några siffror på ett papper, men i spelet är han mycket mer. Här ska vi beskriva hur man får fram de siffror som visar hur rollpersonen fungerar i spelet.

Du behöver först och främst ett rollformulär, penna och suddgummi, och tärningarna. Lite kladdpapper kan också vara bra att ha.

I princip skapar man en rollperson på det här sättet:

- 1** VÄLJ EN ARKETYP som du finner intressant. Arketyper fungerar som en vägledning när du skapar rollpersonen.
- 2** BESTÄM DINA GRUNDEGENSKAPER, utifrån din arketypes tärningspott.
- 3** BESTÄM DIN SOCIALNIVÅ genom att slå tärningskombinationen som anges vid arketyper.
- 4** UTVECKLA UPPVÄXTFÄRDIGHETERNA, baserade på din INT.

- 5** VÄLJ EN BAKGRUND och gå igenom «bakgrundsslingan» så många gånger du tycker det behövs. Du kan antingen välja en bakgrund som «rekommenderas» för din arkotyp, eller välja en annan bakgrund som passar in på rollpersonen. Lägg på eventuella förändringar för ålder så fort du får dem.
- 6** BESTÄM DINA STRIDSVÄRDEN.
- 7** Köp utrustning, fyll i personlighetsbeskrivningen och börja spela!



VÄLJ EN ARKETYP

Det finns bokstavligen talat tusentals äventyrslystna typer i Mutant Chronicles världar. Hur vill du att din hjälte skall vara? Vad skiljer dig från den stora massan?

Nedan finns några förslag på äventyrare som passar väl in i spelvärlden, så som vi ser den – arketyper för Mutant Chronicles värld. Alla omfattar de en kort beskrivning utav själva karaktären, såväl som antalet tärningar du skall slå för varje grundegenskap (bara de tre högsta resultaten räknas) och specialbonusar eller förmågor som drabbar rollpersonen under spelets gång. I beskrivningen anges också vilka bakgrunder som är lämpliga för arketyper, men du måste inte följa förslagen slaviskt. De ger bara en god uppfattning om varifrån den typen av äventyrare kommer. Erfarenheter från tidigare bakgrunder kommer också att bidra till riklig variation bland olika rollpersoner, även om de har samma arkotyp. En problemlösare med en bakgrund inom media kommer att vara mycket olik en problemlösare med ett förflutet inom militären.

Den här listan är toppen på isberget, men en bra plats att starta på. Diskutera gärna nya arketyper med din spelledare, men tänk på att deras specialförmågor måste ligga på en nivå i balans med resten av rollpersonerna.

FRILANSARE

Du kan bli en frilansare på två olika sätt. Rollpersonens socialnivå sänks till noll under bakgrundsrepetitionen, vilket betyder att denne inleder sitt äventyrande på samhällets desperata rand. Alternativet är att din rollperson frivilligt klipper banden till korporationerna. Den största fördelen med att vara frilansare är att du kan haka på vilken sysselsättning du vill. Om du blir tillräckligt framgångsrik kanske din gamla korporation erbjuder sig att köpa ut dig för en rimlig peng.

Medan alla oundvikligen föds i en korporation, har varje korporation olika trösklar för utträde. En Capitol-medborgare kan sälja sin sista aktie i korporationen och på så vis förlora alla rättigheter en medborgare normalt har. Mishimaner måste förskjuta sin herre, men drar då en evig vanheder över sitt namn. En Bauhaus-medborgare skulle i normala fall aldrig ens fundera på att lämna sin korporation, men kan göra så om de förnedras eller svartlistas

utav de ordnar och samfund som styr deras liv. Imperialisterna rör sig ledigt mellan livet som frilansare och tillvaron som klanman, eftersom klanen också är deras familj. Cybertronic-anställda, däremot, frilansar aldrig. Den som påstår sig vara en före detta Cybertronic-anställd ljugar.

PROBLEMLÖSARE. Alla har problem, men de vet inte hur de skall lösa dem. Plocka upp luren och ring din problemlösare - han har säkert några uppslag.

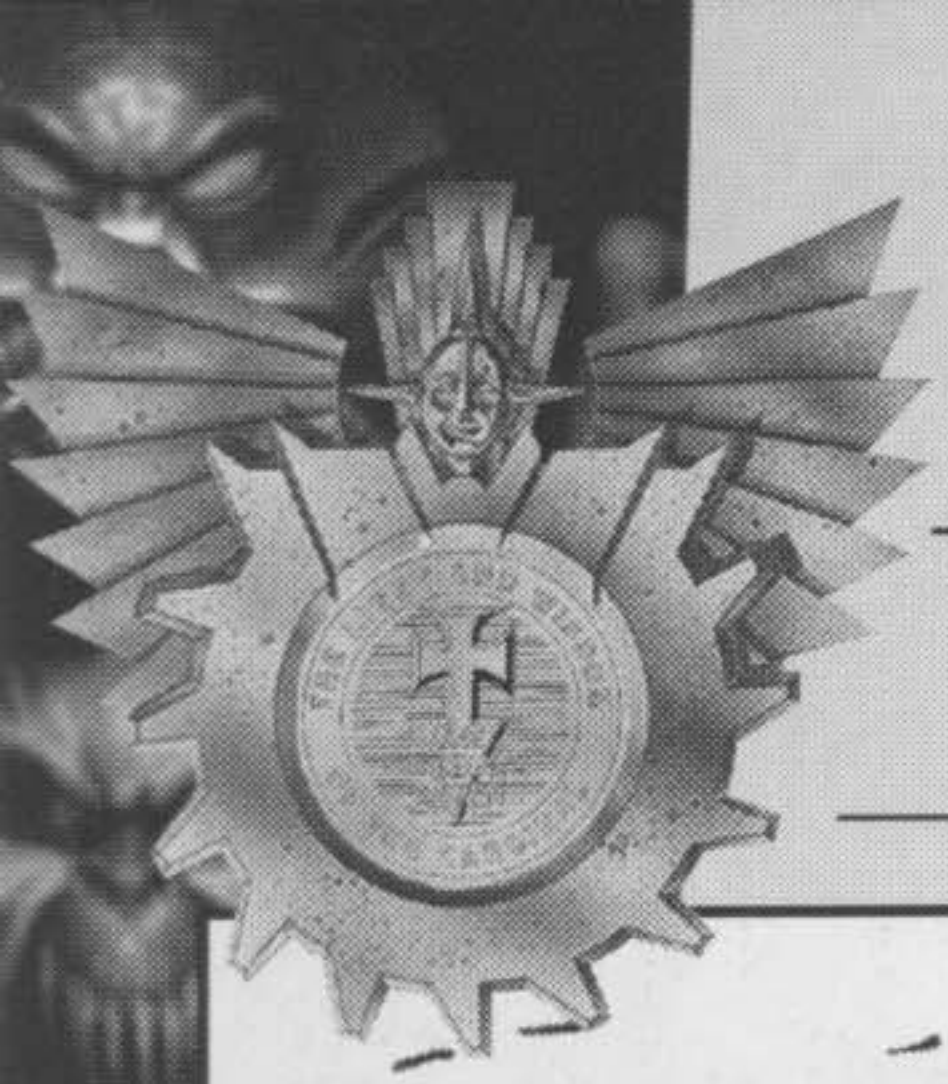
Problemlösare gör allt ifrån att ordna bevakning till att spana på makar. Kanske behöver du ett paket levererat? Ring din problemlösaren, så löser det sig. I Mutant Chronicles hektiska värld hinner ingen med att göra allt själv. Problemlösaren kallas in och ser till att allting rullar på.

Problemlösare är i allmänhet stadsmedvetna personer som har traskat på den hårfina linjen mellan legitim verksamhet och brottslighet i årtal. De har kontakter i den undre världens hålor, såväl som i korporationernas torn. Problemlösarens jobb är att känna så många personer som möjligt. Man vet aldrig var nästa jobb dyker upp eller vem man ber om en tjänst.

STÄDARE. Varje dag verkar den Mörka symmetrin breda ut sig alltmer. Först litade du på att Brödraskapet skulle ta hand om problemet, men ibland kan de vara till mer besvär än nytta. Det är då du kallar in städaren.

Städare är frilansare som har specialiserat sig på problem där den Mörka symmetrin är inblandad. Korporativa chefer hyr ofta städare som under





PROBLEMLÖSARE

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	4	FYS:	5
SMI:	5	INT:	5
PSY:	4	PER:	5

SOCIALNIVÅ: 2T4

BONUS: Du erhåller en kontakt inom ditt verksamhetsområde för varje bakgrundsrepetition, även om du håller dig till samma bakgrund i mer än en två-års-period. Välj vilken färdighet eller underfärdighet som helst. På denna färdighet tillåts du göra mer än åtta tillval och dess FV begränsas aldrig utav GV.

TYPISKA BAKGRUNDER: Militär/Polis, Media, Säkerhet/Detektiv, Student (valfri inriktning), Brottsling

STÄDARE

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	5	FYS:	5
SMI:	5	INT:	4
PSY:	4	PER:	4

SOCIALNIVÅ: 1T10

BONUS: Kan avslöja en kättare, eller annan person som svärtats av Mörkret, genom att slå för Psyke (PSY, se grundegenskaper ovan) + kättarens rang – kättarens halva PSY.

TYPISKA BAKGRUNDER: Militär/Polis, Media, Säkerhet/Detektiv, Student (i synnerhet Militärakademi), Brottsling

GANGSTER

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	5	FYS:	5
SMI:	5	INT:	6
PSY:	3	PER:	4

SOCIALNIVÅ: 3T4 (max 10)

BONUS: En kontakt i undre världen för varje bakgrundsrepetition som Brottsling. Börjar spelet med lika många undersåtar, lakejer, torpeder eller gatukontakter som sitt värde i PER.

TYPISKA BAKGRUNDER: Brottsling

täckmantel undersöker deras lägenhet efter tecken på den Mörka symmetriens närvaro. Om städaren finner några kättare har han eller hon också befogenhet att eliminera dessa. Grannar går samman och hyr städare som renar deras kvarter från eventuella smittor. Kanske har barn försvunnit under mystiska omständigheter. Det är vanligt att hyresnämnden anlitar städare till att rensa upp kvarterets kloaksystem. Barnens familjer hyr städare för att få reda på om någon mörk varelse har tagit dem, och om så är fallet kan städaren få betalt för att hämnas dem.

GANGSTER. Brott fönar sig, i synnerhet då man kan gömma sig i en megastad som hyser en halv miljard människor. Det korporativa livet



passade dig helt enkelt inte. Det var oundvikligt att dina färdigheter skulle få dig att ansluta dig till en utav de kriminella familjerna. Kanske började du som springpojke, för att sedan råna ett par närbutiker. Någonstans på vägen mördade du någon, men livet är billigt nuförtiden.

Idag har du arbetat dig uppåt på den kriminella skalan och har din egen liga. Dessa tuffa män och kvinnor gör nästan vadsomhelst för dig, men kom ihåg: en gång i tiden var du också med i någons liga.

Gangsters tjänar pengar på alla möjliga sätt. Korporationerna vill oftast inte ha något med dem att göra, utan föredrar att använda sig utav problemlösare, vilka man förnekar kännedom om. Trots detta finns det i megastäderna en vidsträckt skara «oregistrerade individer», problemlösare, frilansare och

andra som har sluppit igenom den korporativa samhällsnätet och numera lever på gränsen. För världen där ute är det skurkarna, lodisarna och narkotikamissbrukarna som gör livet i megastaden så farligt, men för din del är de inkomstkällor.

CAPITOL

GRIP. Capitol är välkänt för sin nöjesindustri: filmer, böcker, tidningar, etc. Ingen annan korporation kan konkurrera med Capitol på detta område. Men korporationen inser också att man måste förnya sig om man vill behålla förstaplatsen inom nöjesbranschen. Capitols chefer söker ständigt efter sådant som fångar massornas intresse.

Marknadsundersökningar visar att publiken föredrar berättelser, baserade på verkligheten. Man upptäckte att så länge storyn hade anknytning till verkliga händelser, skulle fansen vara förtjusta och lägga pengar på i stort sett alla produkter som hade anknytning till denna. I jakten på storkovan började Capitols nöjesdivisioner genomsöka solsystemet efter berättelser och händelser som möjligen kunde egga kundernas fantasi.

Korporationen skapade en ny position, kallad Grip efter en uråldrig cinematisk term. Griparna ägnar sig åt att söka efter nästa, stora nöjeskoncept. De reser överallt, undersöker allting och gör allt för att hitta något som tilltalar de produktiva teamen hemma i Capitol. Griparna beträder ofta riktiga slagfält och deltar i striderna, i hopp om att upptäcka något som ingen någonsin har skrivit om eller filmat förut. Gripar går in i citadell, sida vid sida med Doomtroopers, bara för att föreviga händelsen. På grund av den konstant livsfarliga tillvaron tränas Griparna oftast i en mängd färdigheter, vilka kan rädda deras liv. Å andra sidan kan en bra död bli en bäftsäljare.

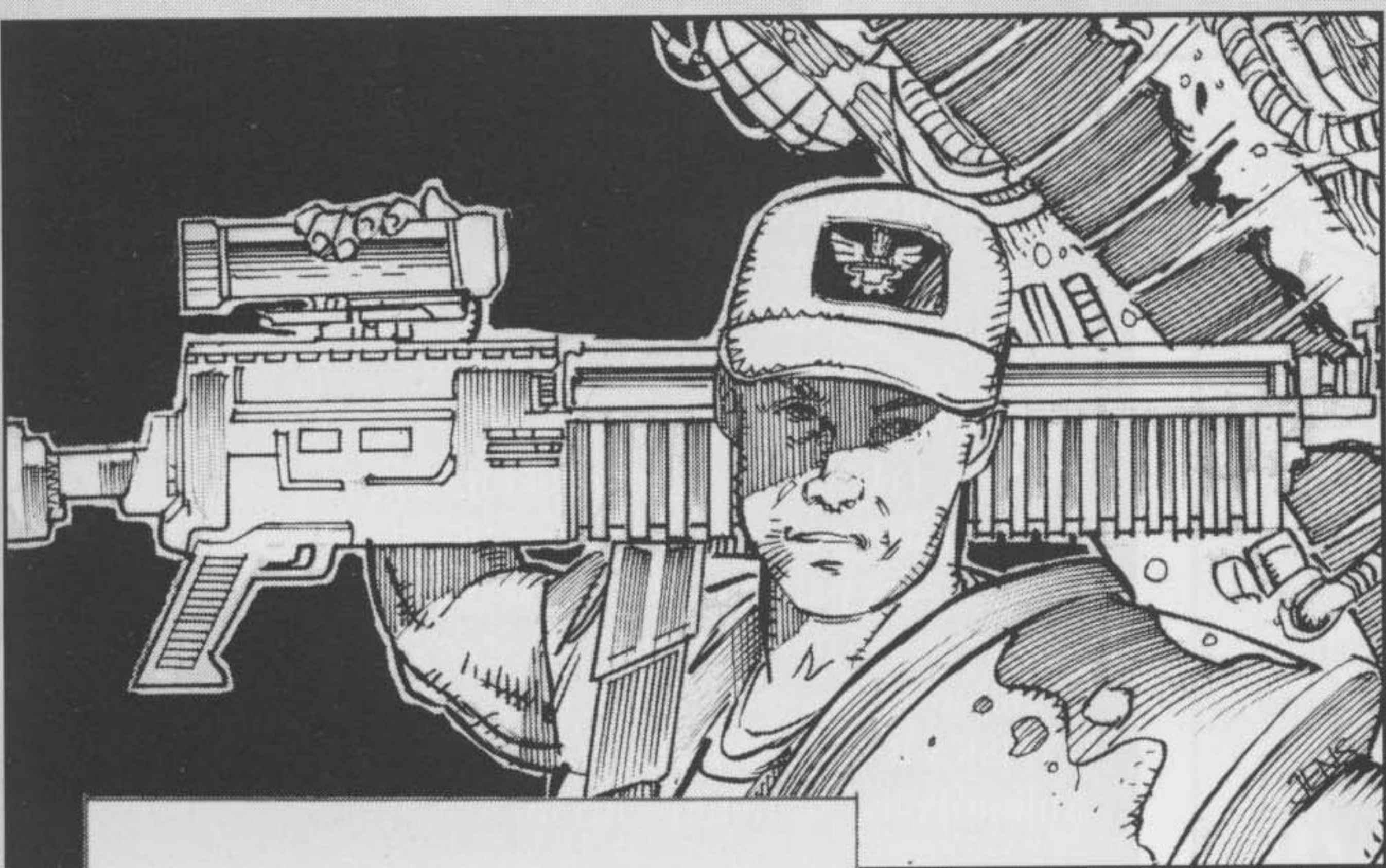
VIGILANT. Ett ganska nytt fenomen har svept in över Capitols bosättningar. Vissa individer och grupper har under falska namn och i skydd av förklädnader bildat medborgargarden. En del påstår att dessa vigilanter är psykopater som tar lagen i egna händer. Andra saluterar i tysthet deras aktioner. Trots delade meningar verkar det faktiskt som om vigilanterna håller tillbaka brottsligheten i vissa städer.

Vigilanterna jagar inte bara inbrottstjuvar och gatugäng, utan de har också avslöjat flera kätterska nästen inom Capitol. En del vigilanter har jagat och fällt de bestar som gömmer sig i de mänskliga bosättningarnas allra mörkaste hörn.

Många utav dessa vigilanter är utan tvekan vanliga, hårt arbetande Capitol-anställda. För att skydda sitt privatliv utvecklar de falska identiteter, så att de kan slå till mot ondskan inom och utanför sitt samhälle.

ENTREPENÖR. Capitol, möjligheternas korporation, är en startgrupp för ambitiösa män och kvinnor som vill göra sig ett namn. Korporationen gör det lätt för





driftiga anställda att bryta sig ur och starta en egen verksamhet... vanligtvis med förhoppningen att Capitol en dag köper upp dem, så att de kan dra sig tillbaka med gott om marker på banken.

Entreprenörer sätter in allting de äger och har för att få sitt första, stora lån hos Capitol. Medan detta ibland missbrukas av bedragare, som utnyttjar Capitols överliberala bankrutiner, har korporationen insett att det är just entreprenörerna som gör att man ligger steget före sina konkurrenter. Det finns en efterfrågan på alla typer av tjänster och produkter i de av människan befolkade världarna. Vissa

sällskap. I andra fall är ordnarna öppna och frispråkiga i sin strävan efter att nå ett visst mål, såsom Korpens orden, vars uttalade målsättning är att eliminera den Mörka legionen.

I syftet att uppnå sina mål anlitar ordnarna särskilda agenter, tränade i ett stort urval av färdigheter. I Bauhaus medier refererar man framgångsrikt till dessa agenter som kavaljerer. Alla är övertygade om att kavaljerer verkligen existerar och att de faktiskt genomför hemliga operationer, men ingen vet exakt hur många kavaljerer ordnarna har till sitt förfogande.

Kavaljererna rycker in så fort en orders ledning vill ha någonting undanstökat i tysthet. Kanske har misstänkt en av medlemmarna för att vara kättare. Man vill då inte skämma ut sig med det faktum att ens orden hyser en kättare, utan låter istället en kavaljer undersöka saken. En annan orden kanske ägnar sig åt att återbörda kamrater som «förlorats» till Cybertronic. Man skickar då in kavaljerer för att kidnappa Cybertronic-anställda och av-programmera dessa. Det finns hundratals ordnar i Bauhaus-samhället. Vem vet hur många som följer sin egen, hemliga agenda.

megastäder är mer öppna än andra, men det går alltid att få in en fot någonstans. Ofta är det entreprenörerna som banar väg för Capitols expansion i de lite mindre städerna, såsom Volksburg, Gibson och Port Mac Arthur. Att dra igång en ny verksamhet är aldrig någon dans på rosor. De stora korporativa enheterna, eller deras licenstagare, är sällan glada åt att få konkurrens, vilket ibland leder till väpnat motstånd när en långvärd entreprenör sätter foten på deras område. Om en entreprenör däremot är framgångsrik, kan han eller hon bygga upp en dynasti som fortsätter att frodas i generationer framåt.

BAUHAUS

KAVAJER. Nästan alla betydelsefulla personer i Bauhaus samhälle tillhör en orden. När man går igenom en Bauhaus-byggnad ser man, på tjänstemännens bröst, dussintals medaljer som alla representerar medlemskap i någon orden. Vissa ordnar har bara en symbolisk betydelse. Asterorden visar t.ex. bara att man har uppnått en bra position inom astronomin. Andra ordnar skapades enbart för fritidsaktiviteter och Mensaorden är en sammanslutning som möter upp en gång i månaden för att hålla en festlig bankett. Ett fåtal ordnar är dock ofantliga organisationer som verkar i det dolda och strävar mot okända mål. Ibland känner mångfalden utav medlemmarna inte till att deras orden bara är fasaden till ett vidsträckt, ultrahemligt



GRIP

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	4	FYS:	5
SMI:	5	INT:	6
PSY:	4	PER:	6

SOCIALNIVÅ: 2T6 (max 10)

BONUS: Du har tillgång till extra kosing, motsvarande det startkapital som gäller för två nivåer över din nuvarande socialnivå. Det extra kapitalet får användas till inköp av valfri utrustning, men allt måste vara tillverkat av Capitol.

TYPISKA BAKGRUNDER: Militär/Polis, Media, Student (i synnerhet Media).

VIGILANT

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	6	FYS:	5
SMI:	6	INT:	4
PSY:	5	PER:	4

SOCIALNIVÅ: 1T10

BONUS: Du har en extra identitet och figurerar i Capitols media. Slå PER (modifierat enligt spelledaren vilja) eller lägre när viliganten är «in character» för att få hjälp från åskådare, skrämma gängmedlemmar eller smita från myndigheterna.

TYPISKA BAKGRUNDER: Militär/Polis, Säkerhet/Detektiv, Administration/Ekonomi/Juridik, Småföretagare, Student (valfri inriktning).

ENTREPRENÖR

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	4	FYS:	5
SMI:	5	INT:	7
PSY:	3	PER:	6

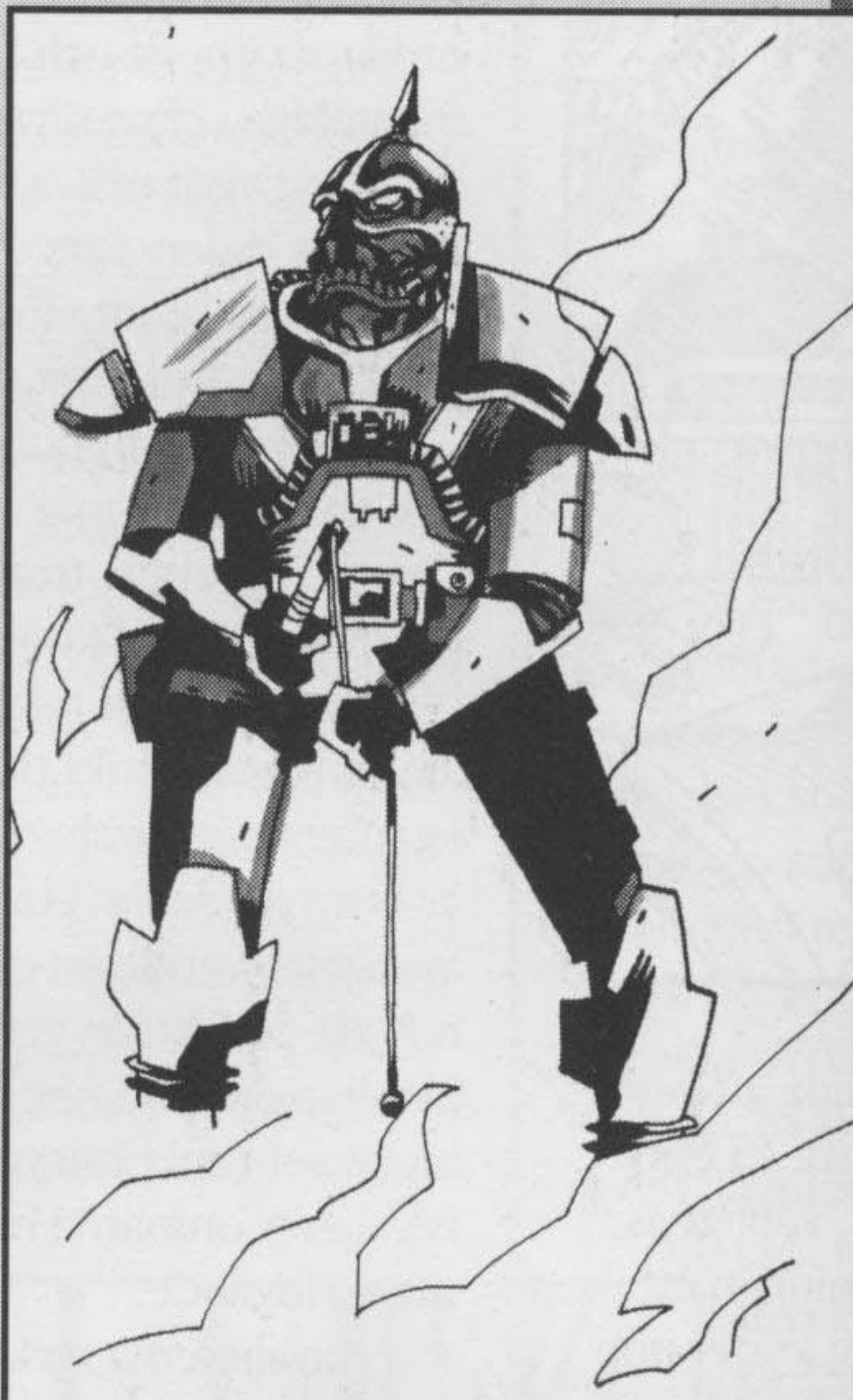
SOCIALNIVÅ: 1T6+2

BONUS: Dina starttillgångar räknas två steg över din slutliga socialnivå. Den extra rikedom får dock bara användas till utrustning, kontorsyta och löner som är direkt anknutna till din Capitol-sponsrade verksamhet.

TYPISKA BAKGRUNDER: Student (i synnerhet handelshögskola), Administration/Ekonomi/Juridik, Vetenskap/Konstruktion.

KONTROLLANT. Bauhaus är, mer än någon annan korporation, besatt utav perfektion. Bauhaus strävar efter att producera de bästa handelsvarorna i hela solsystemet, utan hänsyn till kostnaden. Ibland händer det dock att vissa divisioner faller tillbaka i produktionen. När det inträffar skickar Bauhaus in kontrollanten.

Kontrollant är ett samlingsbegrepp för Bauhaus problemlösare. Närhelst det uppstår ett problem dyker kontrollanterna upp. Rent konkret undersöker kontrollanterna de divisioner som sackar efter i produktionstakten eller brister i kvaliteten. Vanligtvis infiltrerar en eller flera kontrollanter den aktuella avdelningen under täckmantel. Om möjligt fastställer kontrollanterna problemet och eliminerar det, snabbt och tyst. Kontrollanterna används dock till mer än bara dylika uppdrag. Om en Bauhaus-installation har ockuperats utav en annan korporation, eller utav den Mörka legionen, skickas kontrollanterna in för att rekognisera och, om möjligt, återta installationen. I annat fall kallar kontrollanterna på militär förstärkning.



Inom Bauhaus hotar nästan alla chefer sina anställda med tanken på att en kontrollant närsomhelst kan stövla in och göra en utvärdering. Men vem betalar priset, chefen eller de anställda?

HÖGBUREN. Samhällsstatusen är allt för en Bauhaus-medborgare, och när din status är hög har du allt – vanligtvis leverat på silverfat. Vardagslivet är lättsamt för din del... kanske lite för lättsamt. Du känner dig begränsad av rikemanslivet och söker äventyr som vanligtvis är förbehållet soldater eller kontrollanter.

Folket runtomkring dig behandlar dig med extrem respekt, men du önskar att de istället hade välkomnat dig till sina led. Andra misstänker att du, på grund av din guldkantade tillvaro, inte pallar för jobbet. Kanske lyckas du bara för att du försöker mer än de runtomkring dig, eller är det kanske för att du är adlig och får alla de lätta uppgifterna.

KAVALJER

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	5	FYS:	5
SMI:	5	INT:	5
PSY:	4	PER:	6

SOCIALNIVÅ: 1T6+2

BONUS: Erhåller en Bauhaus-kontakt per bakgrundsrepetition. Ansluten till en eller flera ordnar, vars patroner du kan kontakta för utrustning och resurser motsvarande två steg högre än din socialnivå normalt sett tillåter.

TYPISKA BAKGRUNDER: Säkerhet/Detektiv, Militär/Polis, Student (valfri inriktning).

KONTROLLANT

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	4	FYS:	5
SMI:	5	INT:	6
PSY:	4	PER:	6

SOCIALNIVÅ: 1T6+2

BONUS: Erhåller en Bauhaus-kontakt per bakgrundsrepetition. Välj också en valfri rörelsefärdighet. På denna färdighet tillåts du göra mer än åtta tillval och dess FV begränsas aldrig utav GV.

TYPISKA BAKGRUNDER: Militär/Polis, Säkerhet/Detektiv, Vetenskap/Konstruktion, Student (valfri inriktning), Administration/Ekonomi/Juridik.

HÖGBUREN

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	3	FYS:	4
SMI:	4	INT:	7
PSY:	4	PER:	5

SOCIALNIVÅ: 1T6+6 (max 10, men du kan växla nivåer i utbyte mot tio «två för en» med vilket annat värde som helst... både under skapandet av rollpersonen och så fort din socialnivå höjs till mer än tio igen).

BONUS: +5 på alla kommunikationsfärdigheter.

TYPISKA BAKGRUNDER: Student (valfri inriktning), Militär/Polis, Administration/Ekonomi/Juridik.

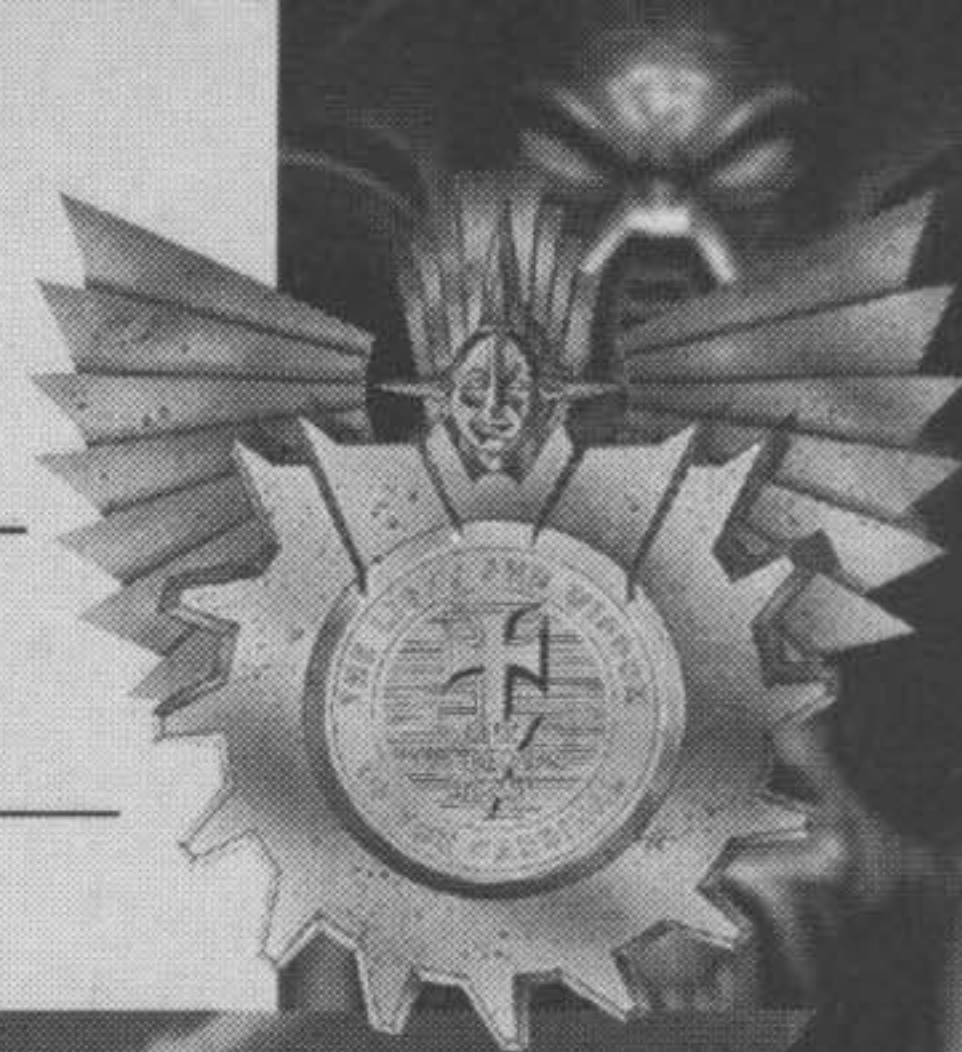
Livet som ädling i Bauhaus kan, på gott och ont, aldrig levas på samma sätt som de ofrälse lever det. Medan media har glamoriserat det militära livet som ett ändlöst äventyr, har du funnit att det istället är månader av tristess, avbrutna av skräckfyllda ögonblick. Så, som ädling har du kunnat välja de bästa karriärvängarna och finna de största äventyren.

MISHIMA

SAMURAJ. Det Mishimanska samhället är ett kast-system. Överst på skalan sitter arvsfurstarna och, under dem, furstarna som kontrollerar det Mishimanska imperiet. Furstarnas närmsta undersåtar är samurajerna, vilka sköter de dagliga rutinerna i såväl affärsvärlden som på slagfälten.

Samurajerna är Mishimas elit. De har sedan födseln uppfostrats att härska över allmogen, med en hård och rättvis hand. Medan samurajen dominerar i korporationens organisatoriska positioner, utför de också alla extraordinära uppgifter. En Mishima-medborgare vågar inte ens föreställa sig att någon ur allmogen anförtros några som helst viktiga uppgifter.

Samurajen lever för en hederskodex som präglas utav ett särskilt budord: Lyd! Samurajen måste tveklöst lyda sin herre och arvsfurstarna. Furstarna använder vanligtvis samurajer för alla vitala ärenden. Samurajens uppgifter varierar från att beskydda sin furste till att mörda en rival. Man ser ofta samurajer överallt i solsystemet, på väg att utföra något uppdrag åt sin herre.



förbjudna vapen, prostitution och andra sedligheter som efterfrågas av allmogen, men officiellt sett inte tillhandahålls av arvsfurstarna. Tack vare sitt nära förhållande med korporationen hyrs Triaderna ofta in för jobb som vanligtvis läggs på frilansare... t.ex. sabotage, rån, mord, etc. Triaderna sprider ofta ut sig långt bortom den egna korporationens räckvidd. I de andra korporationernas städer ser man Triaderna som vilka brottslingar som helst. Av den lokala, ofta ghettoriserade, Mishimanska befolkningen möts Triaderna dock utav samma respekt som hemma.



SAMURAJ

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	5	FYS:	5
SMI:	5	INT:	4
PSY:	4	PER:	6

SOCIALNIVÅ: 1T6+5 (max 10)

BONUS: Socialnivån ändras aldrig, utom till följd av «särskilda händelser». Börjar spelet med lika många undersåtar som ditt värde i PER. Dessa kan vara kontorsarbetare, livvakter, tekniker eller något annat som inte har militär anknytning. Tjänar alltid en herre som har full kontroll över samurajen, såvida samurajen inte senare blir ronin (frilansare).

TYPISKA BAKGRUNDER: Militär/Polis, Administration/Ekonomi/Juridik, Student (valfri inriktning).

SPION

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	4	FYS:	5
SMI:	6	INT:	7
PSY:	5	PER:	3

SOCIALNIVÅ: 2T4

BONUS: På samtliga rörelsefärdigheter tillåts du göra mer än åtta tillval och deras FV begränsas aldrig utav GV.

TYPISKA BAKGRUNDER: Brottsling, Militär/Polis, Säkerhet/Detektiv, Student (valfri inriktning).

TRIADMEDLEM

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	6	FYS:	5
SMI:	5	INT:	5
PSY:	4	PER:	4

SOCIALNIVÅ: 2T4+1

BONUS: Får en kriminell, korporativ (avgör slumpmässigt) eller polisiär kontakt för varje bakgrundsrepetition. Polisiära kontakter kommer alltid att vara hjälpsamma mot triadmedlemmen och skyddar honom eller henne om det behövs.

TYPISKA BAKGRUNDER: Brottsling, Student (valfri inriktning).

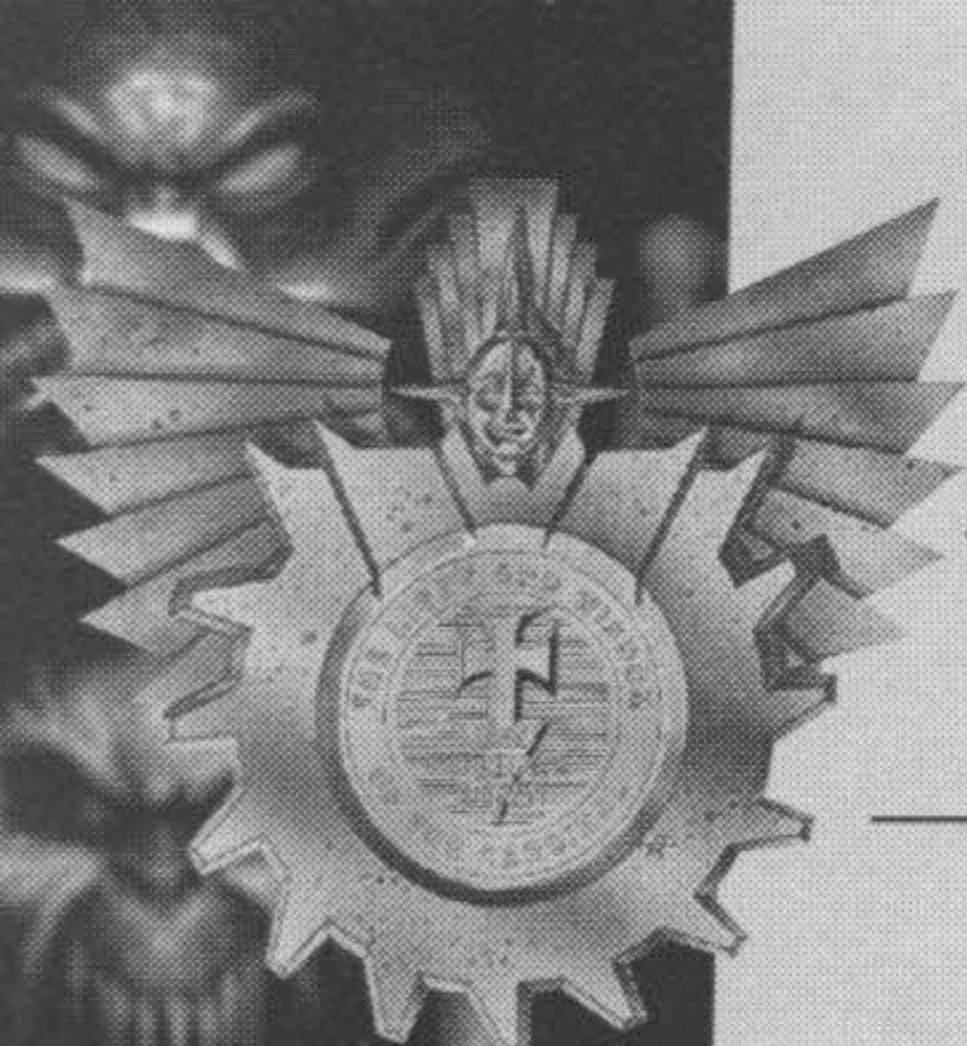
SPION. Mishima hänger sig mer åt industrispionage än någon annan korporation. Korporationen anser att det är billigare att kopiera och förbättra någon annans arbete än att utforma en helt ny produkt. På grund av denna tillämpning anställer alla Mishimanska krigs- och länsherrar en samling spioner som kan infiltrera andra korporationer, men också andra Mishimanska operationer, för att lägga vantarna på nya uppfinningar.

Vissa spioner specialiserar sig på att arbeta under täckmantel, vanligen genom att uppträda som anställd för att komma åt viktiga dokument. Andra spioner specialiserar sig på att osedda ta sig in i olika installationer och hämta värdefull information. Oavsett deras specialitet är alla spioner till stor nytta för de Mishimanska furstarna.

Vissa furstar har inte råd att träna och upprätthålla en bra spionstyrka. Med anledning av detta finns det ett flertal samfund som, mot betalning, ägnar sig åt spionage. Alla furstar vet hur de skall kontakta många utav de här sammanslutningarna. Det skadar aldrig att ha valmöjligheter. När en furste behöver ha någonting gjort kontakter han eller hon någon utav samfunden på ett i förväg bestämt sätt. Om samfundet genomför uppdraget betalas en belöning, vars storlek beror på operationens framgång, ut.

TRIADMEDLEM. Det finns ett kraftfullt, kriminellt element inom det formella, Mishimanska samhället. Eftersom att dessa kriminella familjer, Triaderna, ofta styrs utav inflytelserika furstar, har deras närvaro blivit en del av livet. Mishimas poliskår och Triaderna upprätthåller en ostadig allians. Snutarna håller koll på de kända triadmedlemmar och blandar sig inte i deras affärer, medan Triaderna håller låg profil. Om endera sidan bryter denna överrenskommelse kan krig bryta ut.

Triadmedlemmar lever ett undanskymt liv i det Mishimanska samhället. De handlar med droger,



IMPERIAL

ISC-AGENT: Imperial Security Command försvarar Imperials intressen, både internt och externt. Eftersom att Imperial är så hängivna i att lägga beslag på de andra megakorporationernas egendom, har ISC fullt upp med att skydda korporationens suveränitet. De fyra andra korporationerna ägnar sig åt industrispionage och sabotage mot det framfusiga Imperial.

För att fullfölja sitt direktorat rekryterar och tränar ISC intensivt åtskilliga agenter i hela solsystemet. Agenterna kan under täckmantel sättas in

korporationen. Sedan Symmetrin också invaderade de förut så rena leden hos Imperial, har ISC emellertid börjat undersöka chefer och installationer efter tecken på den Mörka symmetrins ondskefulla närvaro.



ISC-agenter framställs på film och i media som eleganta och älskvärda, hemliga agenter. I verkligheten är det dock få ISC-agenter som får uppleva sin pension.

ISC AGENT

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	5	FYS:	4
SMI:	6	INT:	6
PSY:	4	PER:	5

SOCIALNIVÅ: 1T10

BONUS: +3 på alla rörelsefärdigheter. En korporativ kontakt för varje bakgrundsrepetition (slumpvis). Välj EN eldhandvapen- eller stridsfärdighet, på vilken du tillåts göra mer än åtta tillval och vars FV aldrig begränsas utav GV.

TYPISKA BAKGRUNDER: Militär/Polis, Säkerhet/Detektiv, Student (i synnerhet militärhögskola), Administration/Ekonomi/Juridik.

WOLFBANES

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	7	FYS:	5
SMI:	7	INT:	4
PSY:	4	PER:	3

SOCIALNIVÅ: 2T4

BONUS: Börjar spelet med ett nedärvt Wolfbanes-svärd, vilket ger +5 i skydd mot den Mörka symmetrins effekter (se bok 3: Mörkret). Rollpersonen kan kalla på ett antal klansfränder, motsvarande dennes PER. Dessa kontakter är utspridda över alla de bebodda planeterna.

TYPISKA BAKGRUNDER: Militär/Polis, Brottsling.

S&F

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	4	FYS:	4
SMI:	5	INT:	7
PSY:	4	PER:	6

SOCIALNIVÅ: 1T10

BONUS: Ett gratis tillval i varje färdighet när du börjar skapa rollpersonen... S&F är extremt smarta. **Typiska bakgrunder:** Militär/Polis,

Administration/Ekonomi/Juridik, Student (valfri inriktning), Vetenskap/Konstruktion.



för att undersöka möjliga hot mot Imperial, men också fungera som en insatsstyrka för att, med kirurgisk precision, undanröja eventuella problem. Imperials agenter kullkastar allt som oftast de andra korporationernas korkade planer.

ISC har alldeles nyligen börjat ta tag i problemet med den Mörka legionen. Eftersom att Imperial är så pass trogna mot Brödraskapet, har man tidigare vänt sig till Inkvisitionen så fort den Mörka symmetrin har visat sitt fula anlete inom

S&F. Sändebud och förvärvare, eller helt enkelt expansionister, utgör kärnan i Imperials affärsfilosofi. Dessa tappra soldater och affärsmän genomsöker galaxen i jakten på nya möjligheter för Imperials expansion. Detta kan också betyda att korporationen tafsar på andras tillgångar, som t.ex. en av Bauhaus uppförd tillverkningsindustri eller Capitol-ägd försäljningsverksamhet. Om en förvärvare snubblar över en ägodel som inte låter sig övertalas, tar man med hjälp av vapenkraft egendomen i besittning. S&F är kanske de mest utmanande, korporativa underhuggarna i Mutant Chronicles.

Imperials conquistadorer är en speciell typ av S&F. Dessa utforskare säkrar Imperials fotfäste där inga andra korporationer vågar sig fram... de nya asteroiderna, den venusianska djungelns vita fläckar, de utforskade grottorna på Merkurius och de på kartorna saknade milen genom Mars ofruktbara öknar. En del conquistadorer har, enligt rapporter, färdats bortom asteroidbältet, vilket strider mot Kardinalens edikt, och etablerat ny gruvverksamhet och hydroforiska lantbruk. På de yttre planeterna är närheten till Mörkret riskabel för mänskligheten, men möjligheten att få en ny start är för god att ignorera.





CYBERTRONIC

GOODWILL-AMBASSADÖR. Cybertronic har insett att större delen av mänskligheten fruktar och avskyr dem. Bortsett från Bauhaus anser sig nästan alla de andra megakorporationerna sig ligga i konstant krig med den nya korporationen. Imperial verkar släppa ifrån sig nya anklagelser mot Cybertronic varje dag. Även om Brödraskapet har uttalat en officiell tolerans gentemot Cybertronic, fortsätter vissa Inkvisitorer att antasta och till och med attackera Cybertronic-installationer och anställda. Naturligtvis kan detta aldrig någonsin bevisas.

För att förbättra sin position har Cybertronic antagit en ny policy och sänder numera Goodwill-ambassadörer till de andra korporationerna, för att hjälpa dem i kampen mot den Mörka legionen. Megakorporationerna har fria händer att sätta ambassadörerna på arbetsuppgifter som de själva väljer och kan utnyttja tronikernas talanger på det sätt man önskar. Ambassadörerna låter sig studeras, förhöras och undersökas för att bevisa sina goda avsikter. Cybertronic hoppas att kontakten mellan Cybertronic-medborgare och andra människor skall bygga upp en ömsesidig förståelse.

Megakorporationerna har mottagit denna policy med blandade känslor. Först blev ambassadörerna suveräna försöksobjekt. Alla hoppades att dessa troniker skulle avslöja nya detaljer om Cybertronic, men förhoppningarna var fruktlösa. Ambassadörerna, som också går under den sarkastiska benämningen «Goodies», skickades sedemera ut för att kämpa, sida vid sida

med megakorporationens reguljära trupper, i kampen mot den Mörka legionen... både på slagfältet och i gränderna.

Naturligtvis är ingen helt säker på att Goodwill-ambassadörerna inte är någon slags Cybertronic-spioner, men ingen verkar bry sig. Cybertronics teknologi är vida överlägsen alla andras, så varför skulle de spionera?

FORSKARE. Cybertronic är den



ledande megakorporationen inom teknologi. Ingen annan korporation kan möjligtvis jämföras med Cybertronics uppfinningar inom områden som medicin, cybernetik och biogenetik. För att upprätthålla

denna standard avsätter Cybertronic en ansevärd summa i sin budget till forskning och utveckling.

Medan de andra korporationernas forskare arbetar i sterila laboratorier, skickar Cybertronic sina forskare rätt in i smeten. Om man utvecklar ett nytt vapen skickas forskaren ut i strid för att testa detta. Om Cybertronic behöver mer information om en viss nefarit eller ett citadell, så låter man forskare göra en undersökning. Alla dessa forskare har inte bara utbildats i ett brett urval av vetenskapliga färdigheter, utan också fått fullskalig träning i olika stridsfärdigheter.

TIFF. TIFFs, vilket är en förkortning av tempus fugit, skiljer sig från vanliga Cybertronic-anställda eftersom att de har en stark känsla av självmotivation och kreativitet. Medan detta gör dem oförutsägbara och farliga (åtminstone i arbetsgivarnas ögon), är TIFFs också nödvändiga för att hindra korporationen från stagnering.

TIFFs är huvudoperatörerna i korporationen Cybertronic och kan användas för alla typer av arbetsuppgifter. Cybertronic skiljer sig också från de andra korporationerna genom att inte dra ut i krig mot sina konkurrenter. Genom uppoffringar från sina Goodies försöker man utveckla ett partnerskap med de korporationer som är öppna för möjligheten. Därför ser man ibland TIFFs sida vid sida med i stort sett vilken annan

GOODWILL AMBASSADÖR

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	5	FYS:	5
SMI:	5	INT:	7
PSY:	4	PER:	4

SOCIALNIVÅ: 2T4

BONUS: +5 på PSY för att motstå den Mörka symmetris effekter. En kontakt inom någon korporation för varje bakgrundsväl (men inte för återanställning inom samma bakgrund).

TYPISKA BAKGRUNDER:

Administration/Ekonomi/Juridik, Militär/Polis, Säkerhet/Detektiv, Student (valfri inriktning), Vetenskap/Konstruktion.

FORSKARE

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	5	FYS:	6
SMI:	6	INT:	7
PSY:	3	PER:	3

SOCIALNIVÅ: 1T6+1

BONUS: +5 på alla tekniska färdigheter. +5 på PSY för att motstå den Mörka symmetris effekter.

TYPISKA BAKGRUNDER: Vetenskap/Konstruktion, Militär/Polis, Student (i synnerhet teknisk högskola), Säkerhet/Detektiv.

TIFF

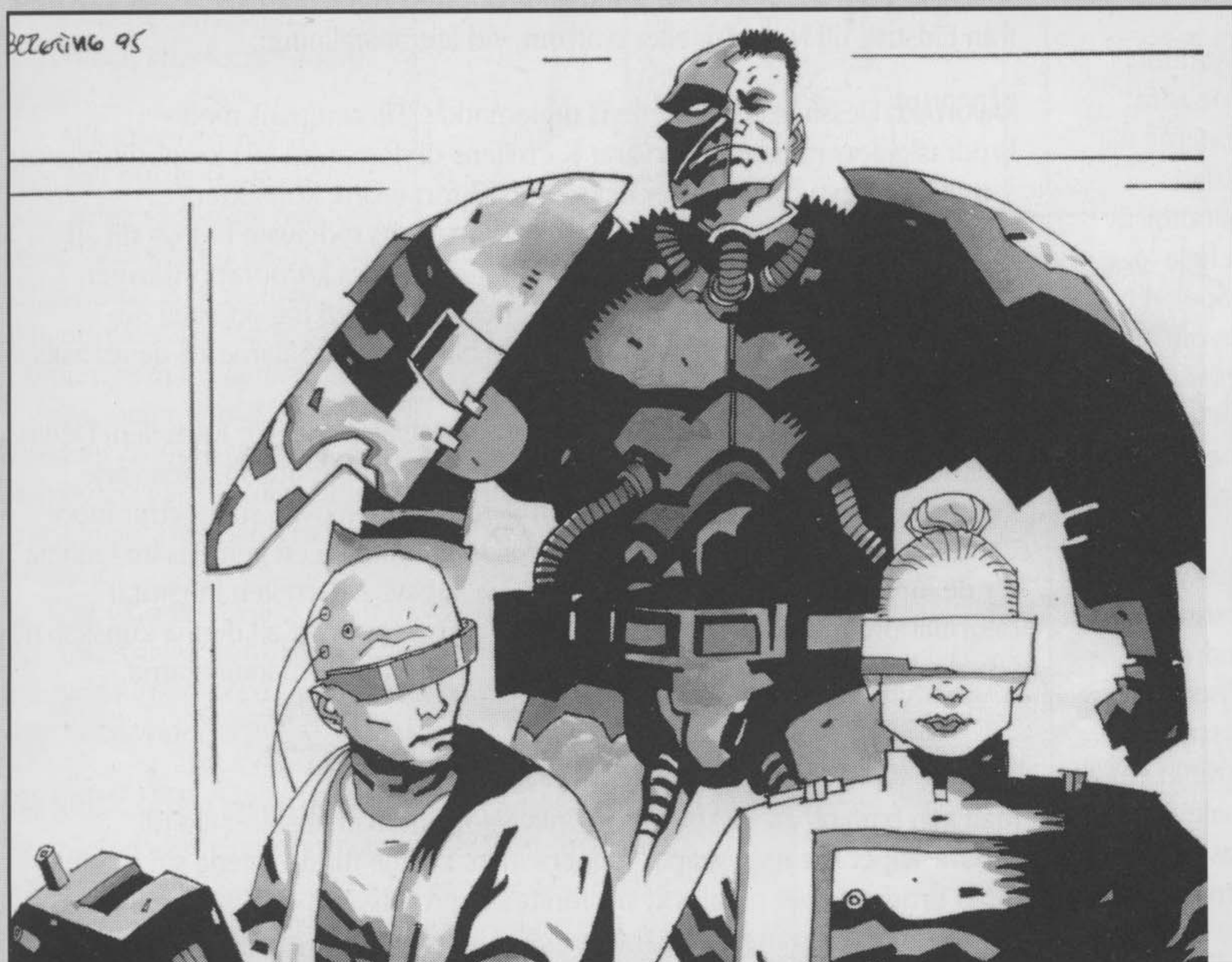
TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

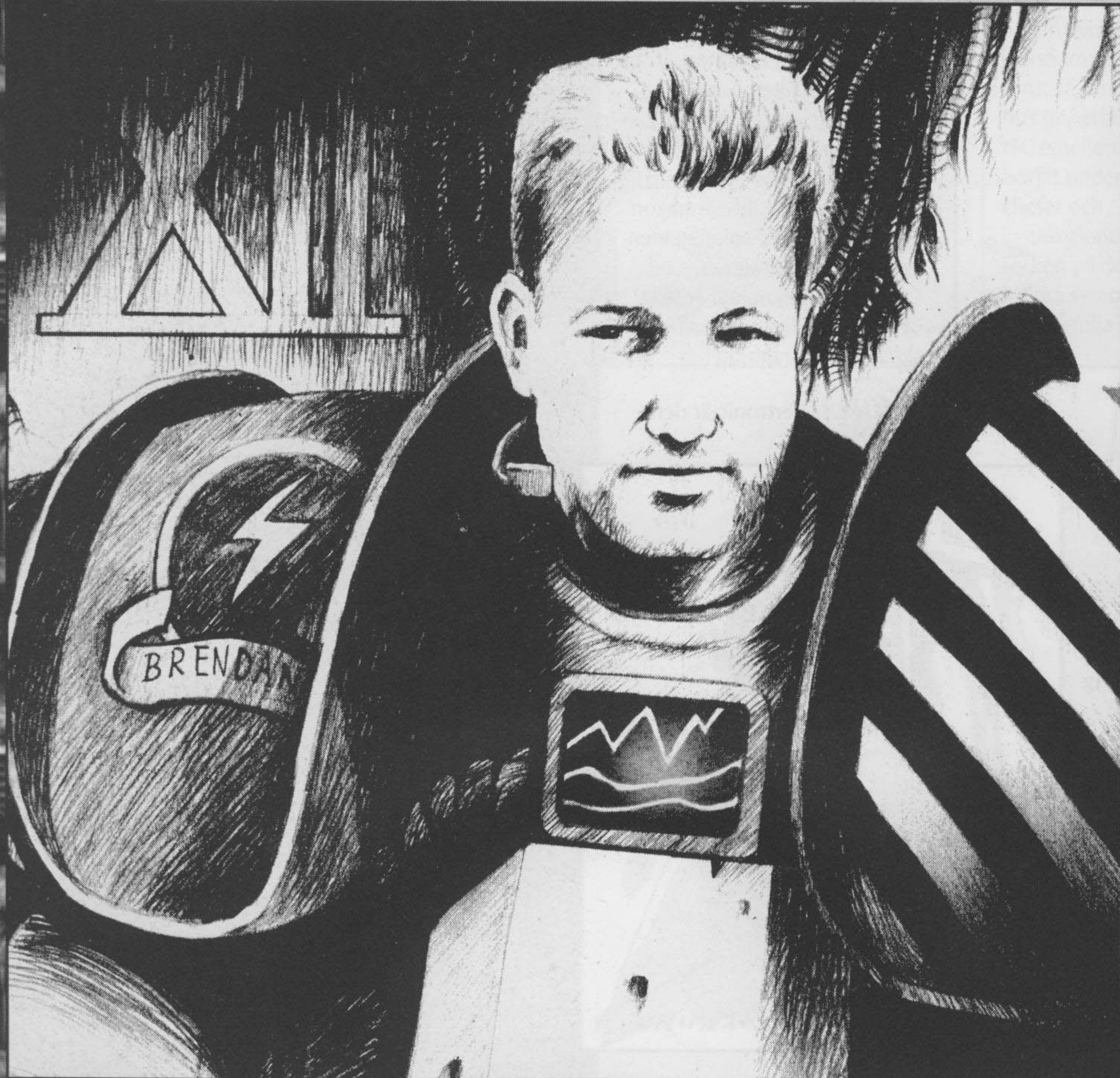
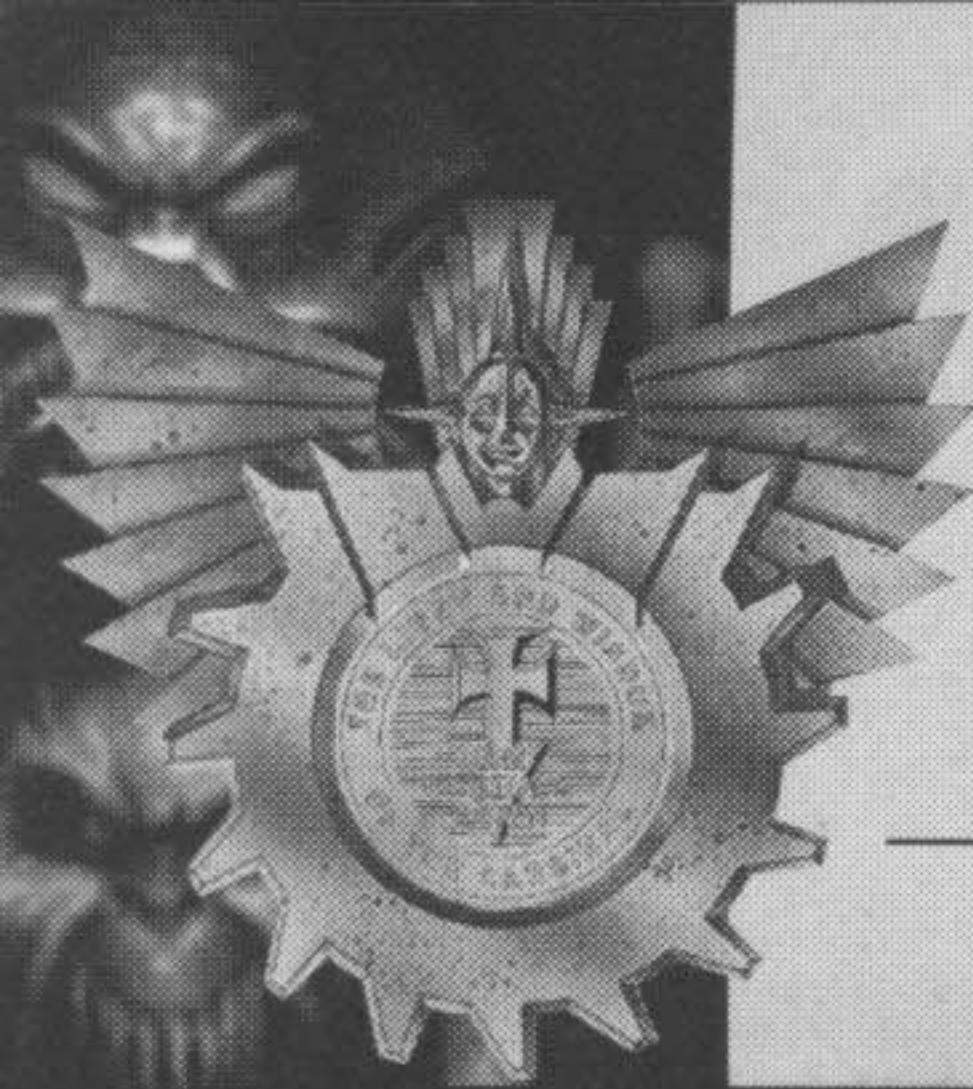
STY:	6	FYS:	6
SMI:	6	INT:	4
PSY:	3	PER:	4

SOCIALNIVÅ: 1T6+2

BONUS: Välj ut en grundegenskap när du påbörjar skapandet av rollpersonen. Den grundegenskapen med de fyra bästa resultaten ur potten, istället för de tre bästa, och får vara högre än 20 vid spelets början (detta representerar en utav de cybernetiska förbättringar som TIFFen genomgick då han eller hon blev en troniker).

TYPISKA BAKGRUNDER: Militär/Polis,





DOOMTROOPER

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	6	FYS:	6
SMI:	6	INT:	3
PSY:	5	PER:	4

SOCIALNIVÅ: 2T4

BONUS: Välj en färdighet inom det expertisområde du har specialiserat dig på. I den färdigheten tillåts du göra mer än 8 tillval och FV begränsas inte utav färdighetens GV.

TYPISKA BAKGRUNDER: Doomtrooper (nödvändig, åtminstone under en två-års-period), Militär/Polis (nödvändig, åtminstone tills du har nått FV 13 eller bättre i tre färdigheter från expertisområdena Eldstrid och Närstrid), Student (i synnerhet militärakademi).

RÅDGIVARE

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	3	FYS:	3
SMI:	4	INT:	6
PSY:	6	PER:	6

SOCIALNIVÅ: 2T4

BONUS: En kontakt inom någon korporation (avgör slumpmässigt vilken) per bakgrundsrepetition. +5 i samtliga kommunikationsfärdigheter.

TYPISKA BAKGRUNDER: Administration/Ekonomi/Juridik, Säkerhet/Detektiv, Student (i synnerhet handelshögskola eller militärakademi), Vetenskap/Konstruktion.

krav när du slår för återanställning. Istället för att slå INT/PER måste du göra ett omvänt INT/PER/FYS-slag... resultatet får alltså inte överstiga varken INT, PER eller FYS.

Spelaren som skapar en Doomtrooper måste välja ett expertområde som rollpersonen är specialiserad på, antingen närstrid eller eldunderstöd. Således måste du välja något av expertområdena Strid eller Närstrid som din specialisering (4 tillval per bakgrundsrepetition). Det expertområde, av de två, som du inte väljer blir rollpersonens sekundära (endast ett tillval per bakgrundsrepetition). Rollpersonen måste hålla sig till en och samma specialisering under sin bakgrund som Doomtrooper. Man kan alltså inte byta från Eldstrid till Närstrid, eller tvärtom, vid återanställning.

RÅDGIVARE. Dessa utgör Kartellens diplomatkår. Tillsammans med Brödraskapets rådgivare närvarar Kartellens diplomater i alla korporationernas sammanträdesrum. De dyker också upp så fort större konflikter, korporationerna emellan, är på upptåg. Kartellens rådgivare bidrog till att förhandla fram mer än en vapenvila under det Andra korporationskriget. Medan korporationerna ignorerar det mesta Kartellen har att säga om vardagliga rutiner, är rådgivarna bland de bästa fredsmäklarna på de mänskliga världarna. De är, teoretiskt sett, opartiska deltagare.

Rådgivarna fungerar också som underättelseagenter för Kartellen. Denna funktion är förvisso inte välkänd, och aldrig offentligt påtalad, men varje korporation har sina misstankar. Även Kartellens hängivna supportrar inom Capitol hör sina ärkekonserverna anställda mumla om en gemensam ledning för de inre planeterna. Det är inte känt i vilket syfte Kartellen inhämtar information från sina medlemmar, men man kan anta att all denna kunskap till viss del ligger bakom Kartellens framgångar vid fredsförhandlingarna.

BRÖDRASKAPET

Man kan bara bli en Mystiker eller Inkvisitor om man ansluter sig till Brödraskapet när man skapar rollpersonen. Denne måste inleda sin träning inom Brödraskapet redan vid sitt första bakgrundsväl.

Efter att ha tränats till Mystiker eller Inkvisitor kan du aldrig lämna

korporation som helst (utom Imperial, som tror att Cybertronic är allierade med Mörkret)... till och med Kartellens Doomtroopers.

KARTELLEN

DOOMTROOPER. Doomtroopers är solsystemets ultimata krigare. Kartellen väljer ut de allra bästa soldaterna från alla korporationerna när man rekryterar folk till de legendariska Doomtrooper-förbanden. Bara en handfull av dessa män och kvinnor kan besegra hela kohorter från den Mörka legionen. Spelaren och spelledaren kan komma överens om att rollpersonen får bli en Doomtrooper, efter det att dennes bakgrund är fastställd, men då bör rollpersonen ha någon extraordinär egenskap som gör att Kartellen lägger märke till honom eller henne.

Du kan låta din rollperson ha en bakgrund som Doomtrooper. En sådan rollperson skapas på i stort sett samma vis som alla andra och bakgrunden, som Doomtrooper, väljs som vilken bakgrund som helst. Den största skillnaden är att en Doomtroopers träning är mer specialiserad än någon annan bakgrund och resulterar i en krigare som utklassar alla typer av soldater från korporationerna. De extrema villkoren representeras utav högre





Brödraskapet för att börja träna på egen hand. Tilltron till Kardinalen och hans livsuppgift är alltför stor för att övervinnas av den obetydliga jakten på spänning och rikedom. Att lämna Brödraskapet anses vara kätteri och straffet är rening (döden).

Alla Inkwisitorer och Mystiker börjar tränas i en tidig ålder, så fort de har insett vilka krafter de besitter. De genomgår en rigorös träning, såväl fysiskt som mentalt, som förvandlar deras kroppar och medvetande till en supervarelses nivå. De blir överlägsna vanligt folk. Dessa rollpersoner är de enda som kan lära sig hantera de mystiska krafterna inom Konsten.

Att vara en Inkwisitor eller Mystiker är ingen lätt uppgift. Kraven är höga och provningarna många. Utbrända Inkwisitorer, som misslyckats, slutar vanligen som Antikvarier eller Skrivare.

TILL SPELLEDAREN. Om en av dina spelare insisterar på att få spela Inkwisitor eller Mystiker bör du klargöra vad ett avhopp får för följder. En Brödraskapsperson kan delta i ett äventyr, precis som vilken annan rollperson som



helst, men han eller hon kan aldrig dölja sin tillgivenhet och får aldrig motsätta sig Brödraskapet.

Oberoende Inkwisitorer eller Mystiker som, under täckmantel, arbetar tillsammans med frilansare på fältet är sällsynt, men mycket möjligt. De andra spelarna behöver inte känna till Mystikerns verkliga identitet, men som Mystiker måste man rapportera alla tecken på Mörka influenser till Brödraskapet, eller förgöra dem personligen.

I bok 2, Ljuset, beskrivs ingående hur man skapar en Inkwisitor eller Mystiker. Spelarna bör använda följande arketyper för att få rätt träningspott.

INKVISITOR. Inkwisitorerna är de, av Kardinalens soldater, som oftast kämpar mot Mörkret. De är de fruktade och, enligt vissa, fascistiska kätterijägare. Inkwisitorerna tränas från barnsben för att överträffa alla andra människor i spirituella, fysiska och mentala förmågor. Deras hängivenhet kan inte ifrågasättas.

MYSTIKER. Det är dessa, Brödraskapets andliga ledare, som skickar sina medvetanden och sina själar ut i det okända, i jakten på nya aspekter av Ljuset. De är kraftfulla utövare av Konsten och en brinnande tro på Kardinalen och Codex Cardinalis.

MISSIONÄR. Brödraskapet sysselsätter en oändlig skara missionärer som predikar Kardinalens ord till massorna. De tränas inte inom Konsten, men anses fortfarande vara »utvalda» av Kardinalen och behandlas därför väl i Brödraskapets famn. Cyniska, korporativt anställda anser att Brödraskapets Mission är det bästa välfärdsprogrammet någonsin, men Missionen fyller ändå en viktig funktion genom att framföra Kardinalens tillit till folket.



INKVISITOR

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	5	FYS:	5
SMI:	5	INT:	4
PSY:	4	PER:	4

SOCIALNIVÅ: Detsamma som din grad av Fullkomlighet... dock alltid minst 5 (se bok 2, Ljuset).

BONUS: Välj en aspekt ur Konsten, som du vill specialisera dig på, när du börjar skapa din rollperson. Denna specialisering kommer aldrig att ändras. Du kan emellertid bara förbättra din grad av Fullkomlighet medans du fortfarande repeterar din bakgrund som Inkwisitor.

TYPISKA BAKGRUNDER: Militär/Polis, Student, Inkwisitor (från och med att du har kvalificerat dig. Se bok 2, Ljuset för detaljer).

MYSTIKER

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	4	FYS:	4
SMI:	5	INT:	5
PSY:	10+2T6	PER:	4

SOCIALNIVÅ: Detsamma som din grad av Fullkomlighet... dock alltid minst 5 (se bok 2, Ljuset).

BONUS: För varje bakgrundsrepetition får du välja en aspekt av Konsten, inom vilken du specialiserar dig. Du kan välja olika aspekter för varje återanställning, men varje aspekt har sin egen grad av Fullkomlighet. Du kan emellertid bara förbättra din grad av Fullkomlighet medans du fortfarande repeterar din bakgrund som Mystiker.

TYPISKA BAKGRUNDER: Militär/Polis, Student, Mystiker (från och med att du har kvalificerat dig. Se bok 2, Ljuset för detaljer).

MISSIONÄR

TÄRNINGSPOTT FÖR GRUNDEGENSKAPER

STY:	4	FYS:	4
SMI:	4	INT:	5
PSY:	6	PER:	3

SOCIALNIVÅ: 1T6

BONUS: +5 på PSY för att motstå den Mörka symmetriens effekter (se bok tre, Mörkret, för mer information. Missionärer kan också välsigna folk, precis som om de vore Mystiker, fast på en lägre nivå (se bok 2, Ljuset, för detaljer). Missionärer blir aldrig arbetslösa om de misslyckas med slaget för återanställning, utan blir istället Student (valfri inriktning, oavsett inträdeskrav).

TYPISKA BAKGRUNDER: Student, Småföretagare/Knegare, Militär/Polis.

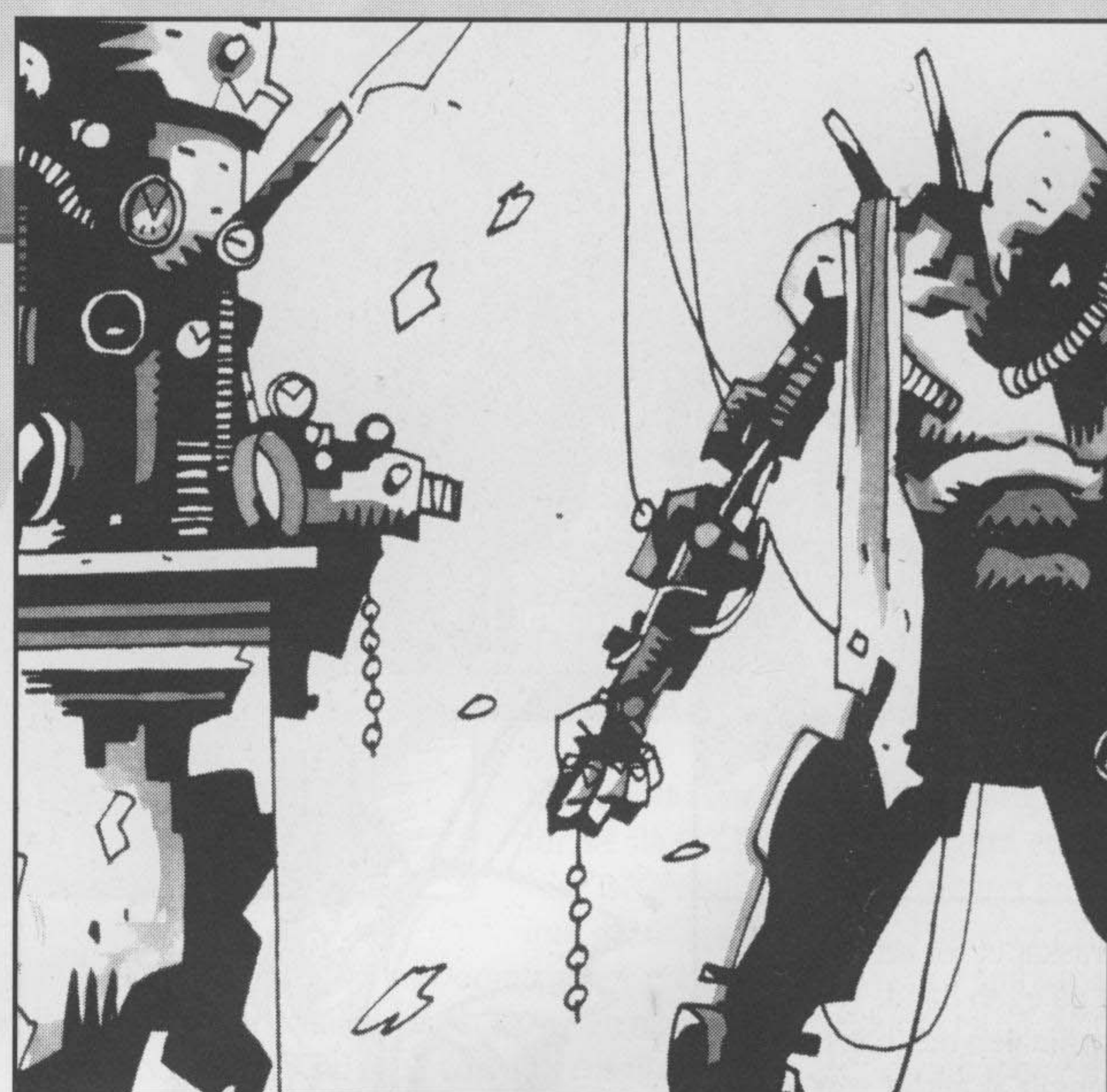
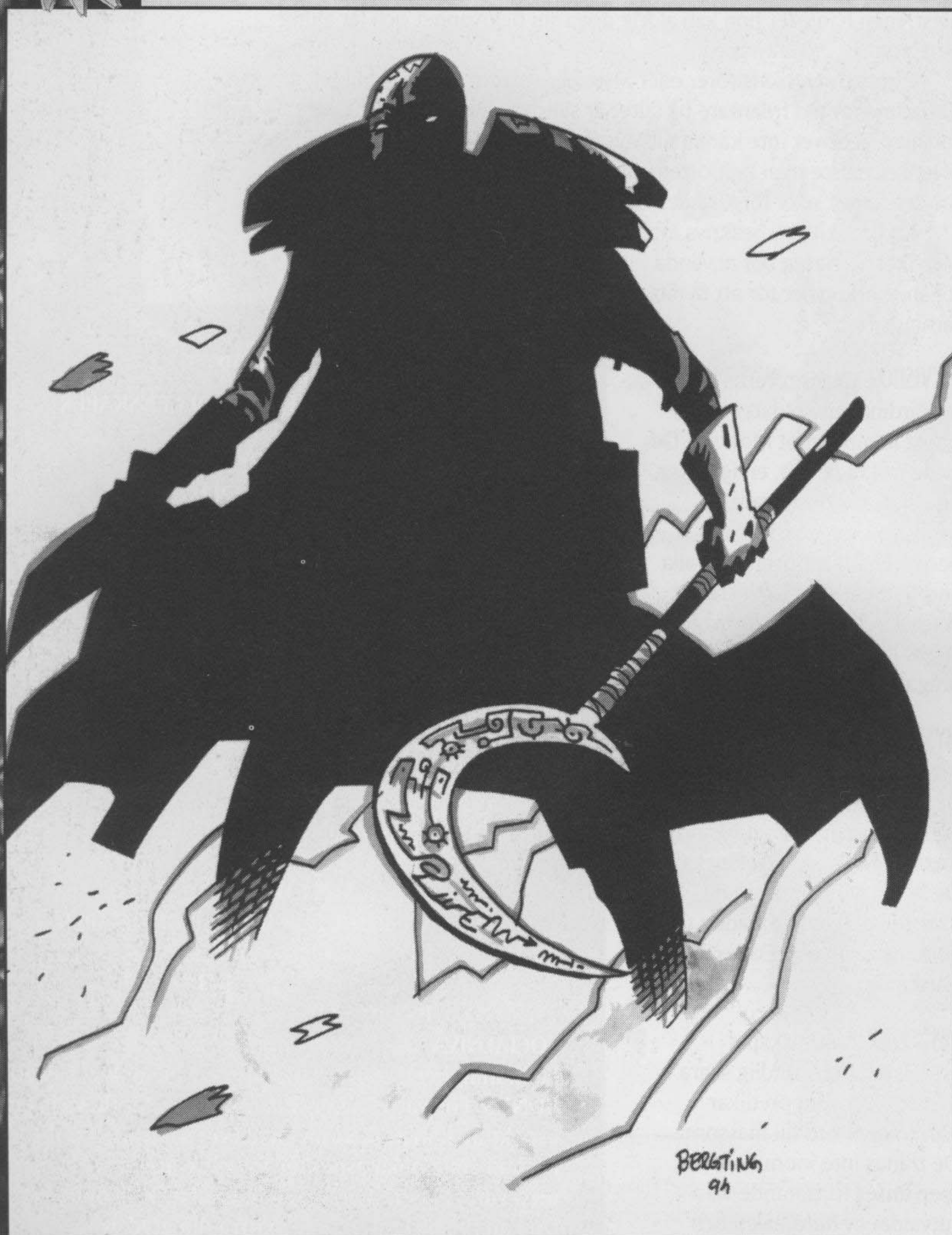


KÄTTARE

Mutant Chronicles värld är korrumpierad, nästan bortom all frälsning. Mörkret är förföriskt för många, som en väg till makt och rikedom. En dag kommer du, av en vän eller allierad, bli erbjuden att förbättra din ställning i samhället, antingen genom korporativa metoder eller studier av uråldrig och förbjuden trolldom. Senare upptäcker du att du har bidragit till Apostlarnas växande makt.

Livet som kättare är inte lätt, särskilt inte med tanke på Inkvisitionen. Du har dock chansen att uppnå verklig makt, istället för att leva livet som löneslav, anställd hos någon av korporationerna, eller frilansare, som kan förnekas och avvaras hursomhelst.

Om du vill spela en Kättare från början måste du fråga spelledaren om lov. Bara spelledaren kan avgöra om en Kättare passar in i hans eller hennes spel. Se bok 3, Mörkret, för information om hur du skapar en Kättare. Gå sedan tillbaka och välj en vanlig arketyper som utgör Kättarens «täckmantel».



FÖRSTA MÖTET

Kinsey var rädd. Det var inte första gången han undrade varför han begett sig till den här ensliga platsen. Kanske var det ett rån. Kanske var det en fälla. Kanske skulle han kliva in genom dörren till en gammal övergiven lagerbyggnad där några inkvisitorer väntade på honom. Han hatade den tanken. Han hatade inget mer än han hatade inkvisitionen, precis som han gjort allt sedan han fem år gammal såg dem släpa i väg hans far till en bekännelsecell. Det hade varit sista gången han såg sin far.

Kanske var det därför han lyssnat så uppmärksam på Gibbons snack om uppror och kätterier. Kanske var det därför han tillät sig själv att lyssna, den där första, blöta kvällen, när Gibbons först hade börjat antyda något om det förbjudna. Han hade lyssnat och han hade inte rapporterat Gibbons för Brödraskapet. När han tänkte tillbaka, insåg han att Gibbons måste ha litat på honom, även för att säga det lilla han sa. En bra medborgare hade rapporterat honom. Gibbons kanske kände till hans fars öde. Kanske hade Gibbons kollat upp honom ganska ordentligt.

Kinsey tog ett djupt andetag och knackade den knackning Gibbons hade lärt honom. Hans puls galopperade. Han hade valt sida nu. Dörren öppnades snabbt och Kinsey tittade ned i pipan på en bolter. "Kinsey," sa han. Starka armar grep tag i honom och drog in honom i mörkret. Han visiterades snabbt och professionellt, formodligen letade de efter avlyssningsutrustning eller gömda vapen.

Någon stack till honom en svart kåpa i något grovt material. "Sätt på den," sade en hård röst, som han knappt kände igen som Gibbons. Kinsey drog

kåpan över huvudet och fumlade med agraffknäppningen. Någon drog oförsiktigt i kåpans huva, så att den täckte hans ansikte, och knuffade honom sedan mot en annan dörr. Han svettades häftigt nu. Han kände sig dum, generad och rädd. Han steg in i en ny kammare. Belysningen var dämpad. Det luktade rökelse. Minner av hans första besök i en katedral återvände.

Ett halvt dussin huvförsedda huvuden vändes mot honom. Han tittade sig hastigt omkring och noterade draperierna, podiet och ljusen, vars lågor flackade. I nischen tyckte han sig se beväpnade figurer, men han var inte säker. Vid Ljuset, det här var verkligen skrämmande.

Plötsligt dämpades belysningen ytterligare. Kinsey var säker på att han hörde en kvinna skrika. De andre hippade efter andan och han själv kämpade för att hålla sig lugn.

En lugn, djup röst började tala. Kinseys blick drogs oemotståndligen till podiet, där det nu stod en person i kåpa och med ansiktet dolt av någon slags metallmask.

"Välkomna, ni Mörkets bröder!" sa rösten, som förvrängdes av masken. Kinsey darrade. Nu fanns det inte längre någon återvändo.





2. GRUND- EGENSKAPER

Grundegenskaperna är de viktigaste av rollpersonens värden. De används bland annat för att beräkna stridsvärdena. Men eftersom grundegenskaperna kommer att ändras en hel del under det att rollpersonen konstrueras, är det bäst att vänta med framräkningen stridsvärdena till sist. Vi beskriver grundegenskaperna här, även om du inte kommer att slå fram dem förrän du har valt din arketyp.

Alla grundegenskaper är siffror mellan 1 och 20, där låga värden är dåliga och höga är bra. De är:

STYRKA (STY). Din fysiska styrka och förmåga att använda den i olika situationer. Styrkan är viktig i närstrid och begränsar också hur tunga vapen man kan använda.

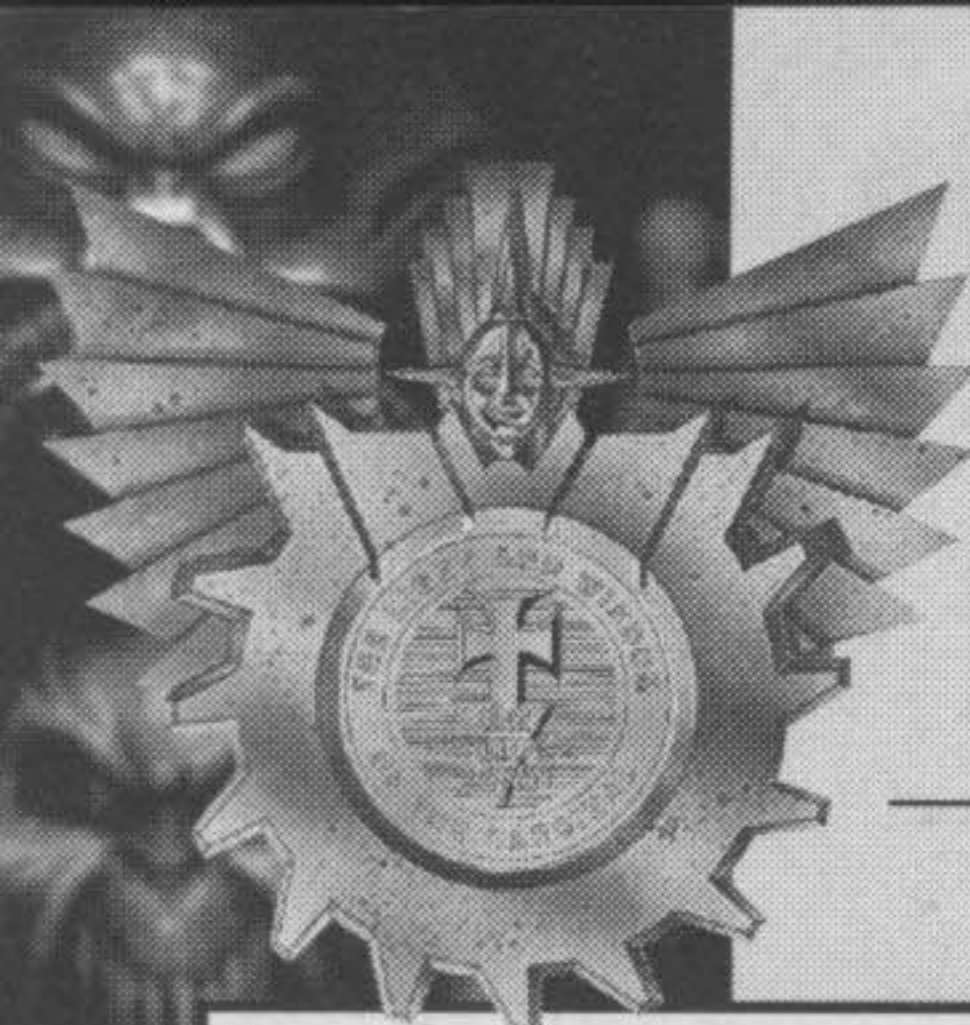
FYSIK (FYS). Ett mått på din uthållighet, tålighet mot sjukdomar och skador. Används främst för att se hur mycket stryk du tål.

SMIDIGHET (SMI). Visar hur snabb och vig du är, om du är bra på att koordinera rörelser och kontrollera din kropp. Bestämmer din skjutskicklighet och hur snabbt du reagerar i strid. Vill du bli bra på att slåss är ett högt SMI-värde absolut nödvändigt.

INTELLIGENS (INT). Din förmåga att resonera, minnas saker, lägga märke till vad som händer, och din förmåga att lära dig nya saker. Denna egenskap är viktig för alla eftersom man inte kan ha särskilt många akademiske färdigheter med en låg INT.

PSYKE (PSY). Viljestyrka, förmåga att stå ut med chockartade upplevelser, smärta och «mystiska» saker. Används främst för att avgöra din motståndskraft mot skador och hur snabbt du handlar i strid. Det är också avgörande när man möter varelser från den Mörka Legionen eller Brödraskapets krafter – ett lågt värde resulterar i en rollperson som lätt drabbas av panik.





PERSONLIGHET (PER). Charm, ledarförmåga, erfarenhet, «ryggrad» – hjältarnas och ledarnas obestämbara kvaliteter. Ju högre värde, desto mer respektingivande tycker folk att du är. Med ett lågt värde har du svårt att övertyga folk och svårt att få jobb, vilket medför att du antagligen inte får något jobb eller möjlighet att lära dig nånting. Den här egenskapen är den som varierar mest under spelet. Den bidrar också till att fastställa när i stridsrundan rollpersonen får agera.

SLÅ FRAM GRUNDEGENSKAPERNA

Slå det antal T6, för varje grundegenskap, som anges på din arketypp. Välj ut de tre bästa resultaten för varje grundegenskap. Det är tillåtet att överföra poäng från en egenskap till en annan, men det kostar två poäng att få en. Alltså: om du vill öka en

egenskap med ett poäng måste du minska en annan egenskap med två, eller tre egenskaper med ett.

3. SOCIALNIVÅ

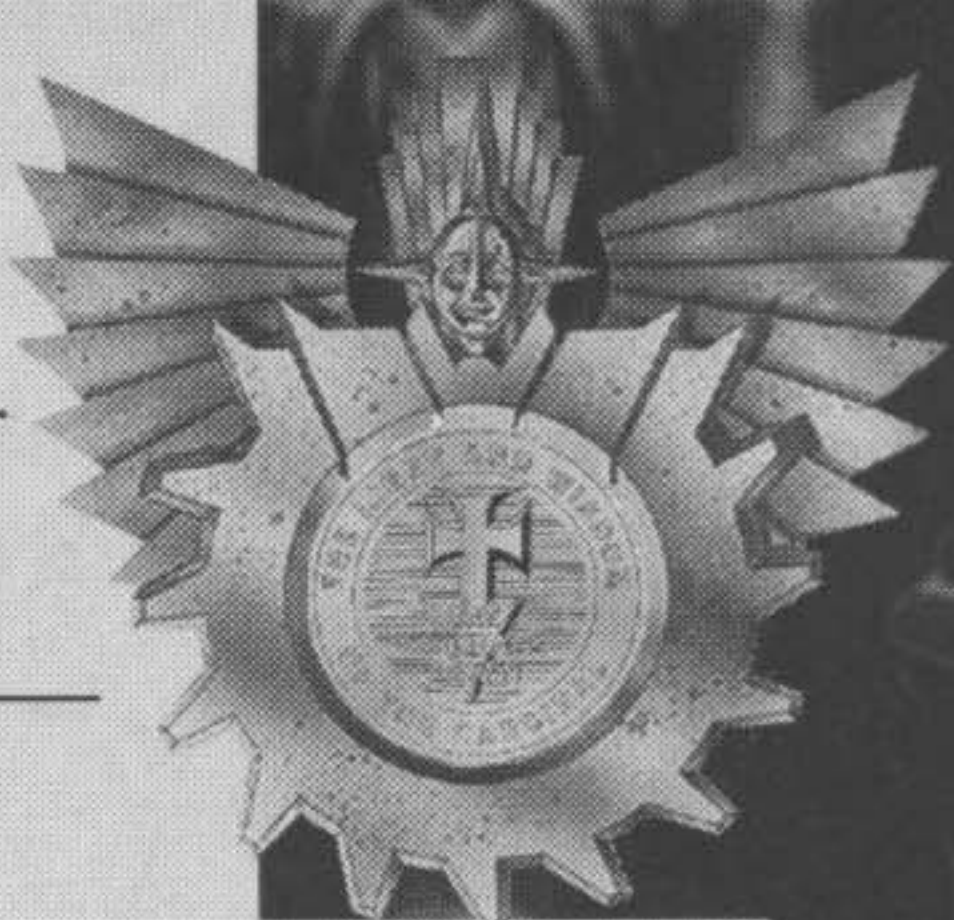
Rollpersonens socialnivå bestämmer hur mycket pengar och ägodelar han har när spelet börjar. Ett resultat på «1» betyder att du är ett gatubarn, uppväxt bland de hemlösa, medan resultatet «0» (som tolkas som «10») innebär att dina föräldrar tillhör eliten bland en megakorporations chefer.

Vid din arketypp anges vilken tärningskombination du ska slå fram din Socialnivå med. Den kommer att ändras flera gånger innan din rollperson är färdig, och det är bara slutresultatet som räknas (dvs. även om din rollperson har haft mycket höga inkomster någon gång i det förflutna, går det inte att spara dessa pengar till nutiden).

ATT HÖJA SIN SOCIALNIVÅ

Det är svårt, men inte omöjligt, att bryta med sitt förgångna och nå en högre ställning i samhället. Genom att sänka PER och FYS med en poäng var kan man höja sin socialnivå med ett, upp till 8. Om din socialnivå redan är 8 kan den inte höjas mer. Sådana höjningar får bara göras nu, innan du fortsätter att skapa rollpersonen.





4. FÄRDIGHETER

I det här spelet finns 32 färdigheter beskrivna, indelade i sju olika «expertisområden». Hur bra man är på en viss färdighet anges av ett FÄRDIGHETSVÄRDE (FV), som oftast ligger mellan 1 (värdelös) och 20 (mästare).

GRUNDVÄRDE (GRUND)

Rollpersonens GRUND är «startvärdet» för varje färdighet. Värdet är föremål för modifikationer längre fram under skapandet av rollpersonen, t.ex. genom färdighetstillval, förändrade grundegenskapsvärden. Ju högre värde, desto skickligare är rollpersonen på att använda färdigheten. För att framgångsrikt använda en färdighet måste rollpersonen slå lägre än sitt FV med 1T20.

Rollpersonens GRUND beror på värdet i den grundegenskap som hör samman med färdigheten, och alla får automatiskt dessa värden i alla färdigheter. GRUND ändras aldrig under spelets gång, även om grundegenskapen skulle ändras. För specialfärdigheter räknar man ut GRUND med hjälp av stridsvärdena (se längre fram).

När rollpersonen utvecklas förbättrar man sina grundvärden – de FV:n man får «gratis» – genom att göra färdighetstillval. Varje gång man gör ett

sådant tillval ökar FV såsom visas på rollformuläret. Så fort du har gjort ett initieellt tillval för att lära dig en färdighet, är det fritt fram att förbättra sin förmåga genom att göra fler tillval på samma färdighet. Första tillvalet ökar FV med +3, det andra och det tredje ökar FV med ytterligare +2, därefter ökar FV med +1 för varje tillval, och så vidare. Den bonus som anges på rollformuläret är den bonus du skall lägga till ditt grundvärde (förkortas GRUND) för att få det slutliga FV:t. En färdighets FV får inte vara högre än grundegenskapsvärdet för den grundegenskap som hör samman med färdigheten.

GRUNDVÄRDETABELL

GRUNDEGENSKAPS- VÄRDE	GRUND
1-5	2
6-9	3
10-14	4
15-16	5
17+	6

UPPVÄXTFÄRDIGHETER

Uppväxtfärdigheterna är saker som din rollperson har lärt sig innan han började jobba, allt man lärt sig upp till 16 års ålder. De består av ett grundvärde, ett antal uppväxttillval och tre tärningsslag på uppväxttabellen.

UPPVÄXTUTBILDNING

Du får göra ett antal uppväxttillval beroende på din INT. Uppväxttillvalen får göras på vilka färdigheter som helst, även från specialfärdigheterna, s.k. FRIA tillval. Vidare MÅSTE du slå tre gånger på uppväxttabellen. Händelserna som inträffar där kommer i kronologisk ordning. Slå om ifall du slår fram en händelse märkt med «•» två gånger. Just nu är du 16 år gammal och redo att börja äventyra i Mutant Chronicles världar. Men du är ung och oerfaren, och om du inte har

mycket höga grundegenskaper kommer du inte att klara dig särskilt länge i denna hårda värld. Därför är det bäst att jobba några år och skaffa dig erfarenheter innan du börjar äventyren.

UPPVÄXTSTILLVAL TABELL

INT	ANTAL UPPVÄXTTILLVAL
1-5	4
6-9	5
10-14	6
15-16	7
17+	8

ÅLDER

Mycket i Mutant Chronicles världar beror på hur gammal man är. Medellivslängden är ungefär 40 år, beroende på den farliga och fientliga omvärlden. När rollpersonen blir så många år som anges på första raden i tabellen (27, 33, 39, osv) lägger man på de modifikationer som anges nedanför. Till exempel får en 38-årig rollperson som fyller 39 får sin STY, FYS och SMI sänkt med 1, och PER och PSY höjd med 1. När han sedan blir 40 händer dock ingenting.

När rollpersonen når en ålder där det finns gränser för grundegenskaps-

ÅLDRANDETABELL

	27	33	39	45*	51*	60*
STY	±0	-1	-1	-1	-2 (max 14)	-2 (max 12)
FYS	-1	-1	-1	-2 (max 15)	-3 (max 12)	-4 (max 10)
SMI	±0	-1	-1	-1	-1 (max 15)	-2 (max 12)
INT	+1	+1	±0	±0	-2	-2
PSY	±0	±0	+1	+1	+1	+0
PER	±0	+1	+1	±0	-2	-3

*: Slå 1T20 för VARJE ÅR du blir över denna ålder. Är resultatet högre än din FYS, dör du av ålderdom. Om någon av dina grundegenskaper sjunker till 0, dör du också.



värdena, modifierar man värdet enligt tabellen, eller sänker detta till den maximalt tillåtna nivån... eller det alternativ som innebär störst sänkning. Observera också att nekrobiologiskt eller cybernetiskt förbättrade grundegenskaper inte påverkas av åldrande. Alla effekter av åldrande tillämpas omedelbart, och man räknar om stridsvärdena.



UPPVÄXTHÄNDELSE

2T20 HÄNDELSE

2 HANDIKAPPAD. Du råkade ut för en olycka som nästan gjorde dig till invalid. Din rörelseförmåga läses alltid på raden ovanför den normala i stridsvärdestabellen.

3 MES. Du blev så svårt kväst i barndomen att du har blivit permanent feg. I hotande situationer har du en tendens att kollapsa. Ditt antal Handlingar/SR läses alltid på raden ovanför den normala i stridsvärdestabellen.

4 SVAG BENSTOMME. På grund av dålig kost har du svag fysik. Dra av 5 från ditt totala antal kroppspoäng.

5 TRÖGTÄNK. Din defensiva bonus och perceptionsbonus läses alltid på raden ovanför den normala i stridsvärdestabellen.

6 ALLVARLIGT BROTT. Skyldig eller inte blev dömd för ett allvarligt brott som ger dig 1T6+3 års straffarbete (lägg dessa år till din startålder på 16 år). +3 på STY, FYS och PER, men -1 på SMI, INT och PSY. +4 på färdigheten Slagsmål. Se dessutom resultat 8.

7 MINDRE BROTT. Du befins vara skyldig till ett mindre brott som ger dig 1T3 år i fängelse (lägg dessa år till din startålder på 16 år). +1 på STY och PER, +2 på färdigheten Slagsmål. -1 på FYS. Se även resultat 8.

8 KRIMINELLT FÖRFLUTET. Du har varit inblandad i en brottslig handling och ditt namn finns i brottsregistret – antagligen för resten av ditt liv. Du kommer aldrig att få något jobb som kräver att du är »ostraffad».

9 DÅLIGT SÄLLSKAP. Tyvärr har du tillbringat rätt mycket tid i fel sällskap. +2 på färdigheterna Slagsmål och Köpslå, men -1 till din socialnivå (1 är minimum).

10 TRAGISK OLYCKA. Båda dina föräldrar omkom tyvärr när du var liten, och du skickades till ett hem för föräldralösa. Din socialnivå sjunker med 3 (kan dock ej bli mindre än 1).

11 INFLYTELSERIK GUDFÖRÄLDER. Du har en gudförälder med kontakter överallt. Första gången du söker ett jobb behöver du inte uppfylla några av kraven, bara lyckas med tävningsslaget. Denna händelse har ingen effekt på studentbakgrunden.

12 INFLYTELSERIK VÄN. Din familj har en inflytelserik vän som ger dig möjlighet att komma in på vilken skola som helst. Välj ett av resultaten 13-16 nedan.

13 MILITÄR TRADITION. Du kommer från en familj med gamla militära traditioner. Du får automatiskt gå på militärakademin i två år (om du vill). Lägga dessa två år till din ålder. Du får förstås göra de färdighetstillval som normalt följer av en sådan utbildning. Höj din INT till 7 om den var lägre.

14 TEKNISK BEGÅVNING. Du får ett stipendium som gör det möjligt för dig att gå två år på teknisk högskola (lägg dessa år till din ålder). Gör de tillhörande tillvalen och höj din INT till 12 om den var lägre.

15 AFFÄRSFAMILJ. Din familj är av tradition fria företagare, och därför ser man till att du får gå på handelshögskola i två år (lägg dessa till din ålder). Gör de tillhörande tillvalen och höj din INT till 10 om den var lägre.

16 MEDIAFAMILJ. En familjemedlem ser till att du kommer in vid journalisthögskolan (lägg två år till din ålder). Gör de tillhörande tillvalen och höj din INT till 9 om den var lägre.

17 MILITÄRA KONTAKTER. Du har de rätta kontakterna inom militären och kan därför strunta i alla krav om du vill bli officer.

18 FORSKARLÄRLING. Du har praktiserat i ett laboratorium på din fritid och behöver därför inte uppfylla några krav om du vill bli forskare.

19 AMATÖRFOTOGRAF/SKRIBENT. Folk i studion/på tidningen lägger märke till ditt stora intresse för media. Du behöver inte uppfylla några krav om du vill bli reporter.

20 AFFÄRSSINNE. Ditt intresse och din talang för att göra affärer på börsen blir mycket uppmärksammade. Du behöver inte uppfylla några förutsättningar om du vill välja en bakgrund inom administration/ekonomi/juridik.

21 SÄKER ANSTÄLLNING. Första gången du söker ett jobb behöver du inte göra något INT/PER-slag.

22 STADIG ANSTÄLLNING. Du får välja en bakgrund inom vilken du aldrig behöver slå några INT/PER-slag, vare sig för att få ett jobb eller behålla det (men du måste uppfylla de vanliga kraven).

23 GOD TALARE. Du får +1 på alla kommunikationsfärdigheter.

24 TEKNISK NATURBEGÅVNING. Du får +1 på alla tekniska färdigheter.

25 SMIDIG KROPP. Du får +1 på alla rörelsefärdigheter.

26 VAPENFANATIKER. Du får +1 på alla eldhandvapenfärdigheter och Vapensystem.

27 KAMPSPORTARE. Du får +1 på alla stridsfärdigheter och får dessutom göra ett fritt tillval från expertisområdet Strid. Addera +2 till din PER.

28 ANATOMISKT SJÄTTE SINNE. På något sätt vet du alltid var du ska träffa för att det ska göra mest ont. Addera +1 till din Skadebonus.

29 UTOMORDENTLIGA SINNEN. Du får +1 på färdigheterna Perception och Undvika.

30 VILJESTARK. Addera +1 till din PSY och +3 till färdigheten Förhörsteknik.

31 KARISMATISK RÖST. Höj din PER och alla dina kommunikationsfärdigheter med +2.

32 GOD KROPPSKONTROLL. Höj din SMI med +1 och alla rörelsefärdigheter med +2.

33 KONTAKTER INOM EN MEGAKORPORATION. Du har en kontakt inom en av megakorporationerna. Slå 1T6. 1=Bauhaus, 2=Mishima, 3=Capitol, 4=Cybertronic, 5=Imperial, 6=Brödraskapet. SL bestämmer detaljerna om hur din kontakt fungerar, men den bör ge dig en betydlig fördel om din rollperson vill veta något om vad korporationen har för sig, om han vill ha ett passerkort till dess byggnader, om han behöver någon som går i borgen när han har blivit arresterad av korporationens polismakt, osv.

34 TURGUBBE. Du har vunnit en förmögenhet på lotteri. Höj din socialnivå med tre steg (dock ej över 10).

35 SLÄKTING PÅ POLISMYNDIGHETEN. Om du någonsin råkar i klammeri med rättvisan slår du 1T20. Är resultatet lägre än din PER försätts du omedelbart på fri fot. Det fungerar även om du redan finns i brottsregistret.

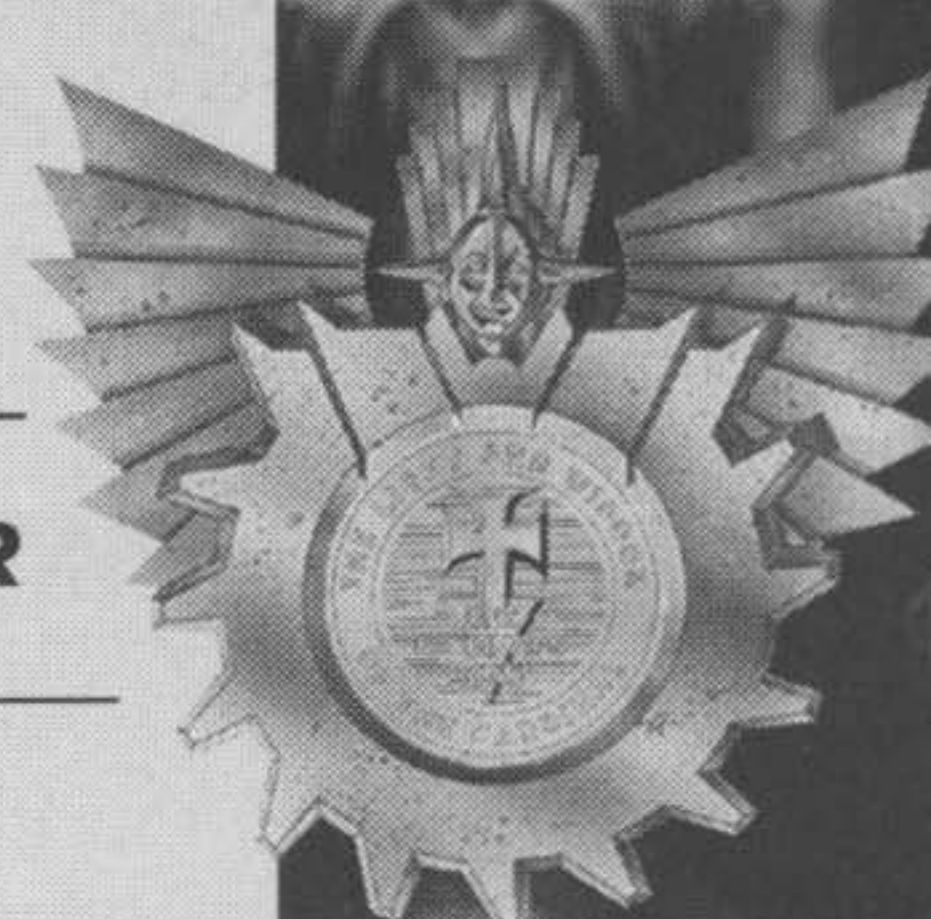
36 OKÄNSLIG FÖR SMÄRTA. Addera +1 till dina kroppspoäng för varje kroppsdel.

37 ARVINGE. Du har en rik släkting som du kommer att få ärva i framtiden. Höj din socialnivå med 5 (men inte över det maximala 10).

38 BEGÅVAD STUDENT. Du lärde dig dubbelt så mycket som normalt under din uppväxttid. Upprepa din uppväxtutbildning.

39 ALLMÄNT BEGÅVAD. Addera +3 till vilken grundegenskap du vill.

40 KOMMANDOTRÄNAD. Du blir utvald av en korporations elittrupper och får fyra års kommandoutbildning (likvärdigt med militärakademi). Addera dessa år till din ålder. Addera +2 till alla dina grundegenskaper och gör två tillval från alla expertisområden och fyra fria tillval. +5 till PER, +2 till din socialnivå (men 10 är maximum).



SÄRSKILDA HÄNDELSE

2T20

HÄNDELSE

2 HANDIKAPPAD. Du råkade ut för en olycka som nästan gjorde dig till invalid. Din rörlighet läses alltid på raden ovanför den normala i stridsvärdestabellen. En operation skulle kosta 100.000 marker. Se även resultat 9.

3 SKELETTSJUKDOM. Dina KP i kroppsdelarna läses från raden ovanför den normala när du beräknar dem. En operation som fixar dig kostar ca 50.000 marker. Se även resultat 9.

4 SVÅR HJÄRNSKAKNING. Du blir aldrig riktigt densamme efter det där nattliga rånet. Din defensiva bonus och perceptionsbonus läses alltid på raden ovanför den normala i stridsvärdestabellen. Se även resultat 9.

5 ALLVARLIGT BROTT. Skyldig eller inte, blev du dömd för ett allvarligt brott som ger dig 1T6+3 års straffarbete (lägg dessa år till din ålder). +3 på STY, FYS och PER, men -2 på INT och PSY. Se även resultat 8.

6 MINDRE BROTT. Du befins skyldig till ett mindre brott som ger dig 1T3 år i fängelse (lägg dessa år till din ålder). -2 till STY, FYS och PSY, +2 till PER. Se även resultat 8.

7 FORTKÖRNING. Du får böta för ett mindre ordningsbrott. Inget allvarligt, men du hamnar i brottsregistret och kommer aldrig att kunna söka ett jobb som kräver att du är «ostraffad».

8 BROTTSLIGT FÖRFLUTET. Ditt namn finns i brottsregistret, antagligen för resten av ditt liv. Du blir automatiskt avskedad och måste börja din karriär som äventyrare genast. Din socialnivå sjunker till 1.

9 AVSKEDAD. Intriger och/eller misstag gör att du förlorar jobbet och måste gå arbetslös i 1T3 två-års-perioder (justera din ålder genast), om du inte väljer att genast starta din äventyrskarriär.

10 INTENSIVUTBILDAD. Dra av två år från din ålder (eller tillbringa en extra tvåårsperiod «gratis»).

11 UTTAGEN TILL AMS-UTBILDNING. Du ingår i ett projekt för att hjälpa arbetslösa. Skulle du någonsin bli arbetslös kan du automatiskt välja att bli student i stället, oavsett kraven (fast du måste fortfarande slå PER/INT-slaget).

12 SKICKLIG FÖRHANDLARE. Du får alltid +2 när du slår tärning för din socialnivå.

13 GLAMORÖST JOBB. Din PER-modifikation i din nuvarande anställning höjs med +1 (om du är arbetslös, höj din PER med 1).

14 KONTAKTER INOM EN MEGAKORPORATION. Du har en kontakt inom en av megakorporationerna. Slå 1T6. 1=Bauhaus, 2=Mishima, 3=Capitol, 4=Cybertronic, 5=Imperial, 6=Brödraskapet. SL bestämmer detaljerna om hur din kontakt fungerar, men den bör ge dig en betydlig fördel om din rollperson vill veta något om vad korporationen har för sig, om han vill ha ett passerkort till dess byggnader, om han behöver någon som går i borgen när han har blivit arresterad av korporationens polismakt, osv.

15 MEDLEM I HEMVÄRNET. Du får göra ett fritt tillval från expertisområdet Eldhandvapen och ett från Strid.

16 TEKNISK SPECIALKURS. Du får göra två fria tillval från det tekniska expertisområdet.

17 ADMINISTRATIV KVÄLLSKURS. Du får göra två fria tillval från expertisområdet Kommunikation.

18 GYMNASIKTRÄNING. Du får göra två fria tillval från expertisområdet Rörelse.

19 KVÄLLSKURSER. Du får göra ett fritt tillval.

20 INTRESSANT PERSONLIGHET. Din personlighet fascinerar de flesta. Öka din PER med 1.

21 HÅRT ARBETE. Slit och släp har härdat din kropp. Öka din STY med 1.

22 VILJESTARK. Ständiga dispyter och psykisk press har gjort dig stark. Öka din PSY med 1.

23 HÄLSOKOSTDÅRE. Du är nog med vad du äter och hur du lever. Öka din FYS med 1.

24 HOBBYGYMAST. Du tränar gymnastik på fritiden. Öka din SMI med 1.

25 BRA IMMUNFÖRSVAR. Din kropp är ovanligt motståndskraftig mot mikroorganismer. Du får +5 på din FYS varje gång du måste slå ett motståndsslag mot sådana (sjukdomar, parasiter, osv.).

26 OVANLIG KEMISK MOTSTÅNDSKRAFT. Din kropp är ovanligt motståndskraftig mot artificiella ämnen. Du får +5 på din FYS varje gång du slår ett motståndsslag mot gifter eller gaser.

27 UNDERBARN. Du får göra två fria tillval, men inte från specialfärdigheterna.

28 RIK POJK/FLICKVÄN. Din pojk- eller flickvän är mer välbärgad och generös än du själv. Öka din socialnivå med 1 (men 10 är fortfarande maximum).

29 STADIG ANSTÄLLNING. Du behöver inte slå för att se om du blir avskedad eller får behålla ditt nuvarande jobb, du behåller det automatiskt. Är du arbetslös, får du automatiskt det jobb du söker nästa gång. Detta resultat upphävs dock alltid av resultatet 9 i den här tabellen.

30 MUSKELBYGGARE. Öka din STY och din FYS med 2. Om din socialnivå skulle hamna under 4 måste du ta bort dessa bonusar. Är din socialnivå redan 3 eller lägre får den inte sjunka lägre än så.

31 DITT LIVS CHANS. Du får ett erbjudande som innebär att du kan välja vilket yrke som helst, oavsett kraven (men du måste slå tärningarna).

32 KONTAKT INOM POLISEN. Ditt namn kommer aldrig någonsin att hamna i brottsregistret. Om det redan stod där, är det borttaget nu (men du kan i så fall hamna där igen).

33 ARVINGE. Din extremt rika faster testamenterade allt till dig. Öka din socialnivå med 3 (10 är fortfarande maximum).

34 MÄKTIG OCH FANATISK FIENDE. På något sätt har du skaffat dig en dödlig fiende som tyvärr också råkar vara inflytelserik. Det kan vara en åklagare, en före detta flickvän, en avundsjuk kollega eller något sådant. SL bestämmer exakt hur detta påverkar dig i framtiden.

35 LÅGBENT. Din rörelseförmåga läses alltid på raden nedanför den normala på stridsvärdestabellen.

36 BERÖMT ANSIKTE. Du råkar likna en berömd person på pricken. Öka din PER med 5.

37 FILMSTJÄRNA. Du har spelat med i några avsnitt av en tvålopera eller i ett par B-filmer. Öka din socialnivå med 1 och din PER med 2, och gör ett gratis-tillval i Socialt umgänge och Bluff.

38 BEFODRAD. Öka din socialnivå och din PER med 3.

39 FÖRSÖKSPERSON. Du deltar som frivillig i ett hemligt medicinskt experiment som råkar lyckas. Öka din PSY med 5.

40 KOMMANDOTRÄNAD. I stället för dina nästa två bakgrundsperioder får du (om du vill) fyra års kommandoutbildning (likvärdigt med militärakademi). Addera dessa år till din ålder. Addera +2 till alla dina grundegenskaper och gör två tillval från alla expertisområden och fyra fria tillval. +5 till PER, +2 till din socialnivå (10 är maximum).

5. BAKGRUND

Personens BAKGRUND avgör vilka färdigheter han har när spelet börjar. Rollpersonen antas ha tillbringat ett antal två-års-perioder med att arbeta inom någon av de åtta yrkeskategorierna (kallas «bakgrunder» nedan), eller som arbetslös. Tärningsslagen för särskilda händelser säger också mycket om vad som hänt rollpersonen under tiden.

PROCEDUR (SE ÄVEN SCHEMAT PÅ SID 73)

1 Välj en av de nedanstående bakgrunderna (=sök ett jobb)... antingen efter «rekommendationen» för din arketypp, eller det du tycker är häftigt. Du kan inte välja helt fritt, eftersom flera bakgrunder har vissa krav på grundegenskaper, utbildning eller en lägsta socialnivå. (Dessa krav behöver bara uppfyllas precis då du söker jobbet, samt vid återanställning i de fall du har lämnat bakgrunden under en eller flera två-års-perioder och sedan återvänder).

2 Slå 1T20. Om resultatet är LÄGRE än antingen din INT ELLER din PER, får du jobbet och fortsätter till steg 3. Om inte, se «arbetslöshet» nedan.

3 Gör dina färdighetstillval, enligt bakgrundsbeskrivningen. Justera PER och slå för ändrad socialnivå. Slå TVÅ gånger på tabellen «särskilda händelser». (Om du någonsin får ett resultat märkt med «•» två

gånger, slå om.) Lägg på 2 år på din ålder och lägg till åldersmodifikationerna, om det blev några.

4 Slå 1T20. Om resultatet är HÖGRE än både din PER OCH din INT blir du avskedad och måste söka ett nytt jobb innan nästa två-års-period (tärningsresultatet «20» betyder alltid att man blivit avskedad). Gå i så fall tillbaka till steg 1. Om resultatet däremot är LÄGRE ÄN ELLER LIKA med din PER ELLER din INT, har du möjlighet att fortsätta i det här jobbet ytterligare två år (gå till steg 3), men du kan också välja att försöka få ett nytt jobb (gå tillbaka till steg 1).

5 Fortsätt med steg 3 och 4 tills du blir avskedad eller pank. Efter det kan du försöka få en nytt jobb (steg 1) eller ge dig ut på äventyr.

ARBETSLÖSHET

För varje period av arbetslöshet (alltid två år i taget) får du göra fyra fria tillval (=i vilka färdigheter som helst). Din PER sjunker med 2 och din socialnivå med 2. Slå två gånger för särskilda händelser. Lägg till två år till din ålder och tillämpa eventuella ålderseffekter. Nu har det gått två år, och du kan gå tillbaka till steg 1 eller börja äventyra som frilansare. Om din socialnivå sjunker till «0» MÅSTE du börja äventyra direkt.

BAKGRUNDER

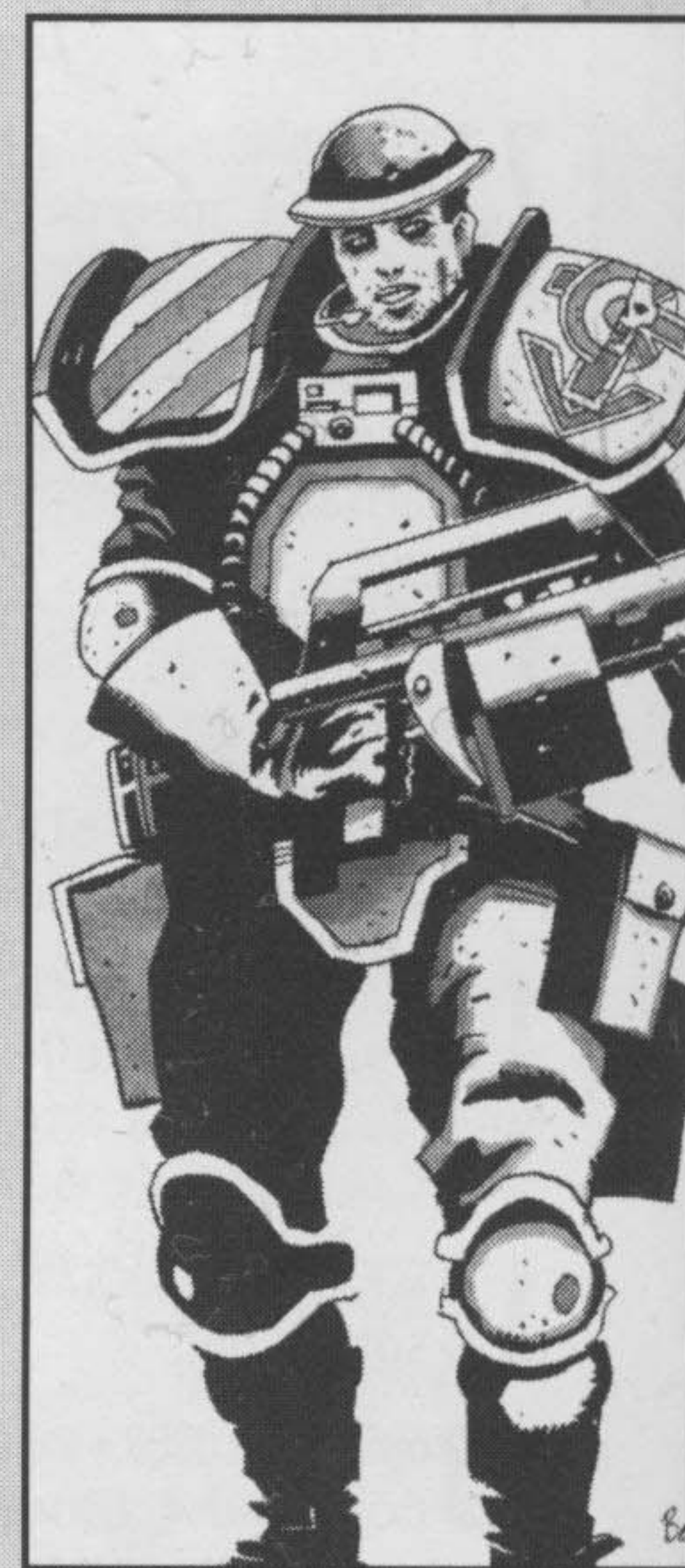
KRAV. Dessa krav måste rollpersonen uppfylla för att kunna söka detta jobb. Kraven måste bara uppfyllas just när man söker jobbet (om exempelvis en grundegenskap sjunker under kravet får man ändå behålla jobbet om man klarar sina «återanställnings-slag») och vid återanställning, i de fall du har lämnat bakgrunden under en eller flera två-års-perioder och sedan återvänder. Socialnivå «1» är ett krav för samtliga bakgrunder.

Vissa bakgrunder ställer höga krav på utbildning, vilka kan uppfyllas genom att tillbringa en eller flera bakgrunder som student.

EXPERTISOMRÅDEN. Siffran efter varje expertisområde visar hur många tillval man får göra i de färdigheter som hör till detta expertisområde. «Fria» tillval får göras i vilka färdigheter som helst, inklusive specialfärdigheterna, oberoende av expertisområde.

SOCIALNIVÅ. Slå tärningskombinationen. Om resultatet är HÖGRE än din nuvarande socialnivå, stiger den med 1. Är resultatet LÄGRE än din nuvarande socialnivå, sjunker den med 1. Är resultatet LIKA MED din nuvarande socialnivå, förändras den inte.

ÅLDERSGRÄNS. Rollpersonen får inte vara äldre än vad som anges den dag då han eller hon anställs. Detsamma gäller vid återanställning, om rollpersonen har lämnat bakgrunden och sedan återvänder.



PER-MODIFIKATION. Denna modifikation läggs till ditt PER-värde varje gång du väljer färdigheter från bakgrunden.

MILITÄR/POLIS

KRAV:

MENIG: STY 9, SMI 9, FYS 9
OFFICER: Max. 25 år. Genomgången militärakademi.

	MENIG	OFFICER
Strid:	1	1
Eldhandvapen:.....	2	2
Kommunikation:.....	1	1
Rörelse:	1	1
Teknik:.....	1	1
Fria:	1	2
Socialnivå	2T4	2T6
PER-modifikation	+2	+1

MILITÄR/POLIS

Du arbetar som soldat, polis, säkerhetsvakt eller internationell agent, antagligen inom ett större oberoende företag. Det är tveksamt om du får vara med om riktiga strider, men din träning och dina uppgifter innehåller eldhandvapen och strid.

MEDIA

Media-bakgrunden innefattar journalister, fotografer, frilansande skandalreportrar, osv. Du är





VETENSKAP/KONSTRUKTION

Du är anställd som ingenjör, mekaniker eller forskare hos ett oberoende företag. Du får erfarenheter inom det tekniska området. På grund av den sterila och isolerade arbetsmiljön i laboratorierna kan du ha förlorat kontakten med verkligheten. Andra människor ser dig kanske som «kall», frånvarande, eller rentav lite galen.



antingen anställd på frilansbasis (=frilansare) eller också har du ett fast jobb på en tidning, radiostation eller annat medium (=journalist). Din arbetsgivare är antingen ett mindre, oberoende företag, eller någon utav megakorporationerna. Du får träning och erfarenheter på att samla information och tala med människor på alla olika nivåer i samhället.

MEDIA

KRAV:

FRILANSARE: Max 25 år, PER 13;

JOURNALIST: Max 25 år, Genomgången journalisthögskola

FRILANSARE

JOURNALIST

Strid:
Eldhandvapen:
Kommunikation:2.....4
Rörelse:1.....1
Teknik:1
Fria:3.....2
Socialnivå	1T10.....2T6
PER-modifikation	±0.....±0

VETENSKAP/KONSTRUKTION

KRAV:

MEKANIKER: Max 25 år, INT 13;

FORSKARE: Max 25 år, Genomgången teknisk högskola

MEKANIKER

FORSKARE

Strid:
Eldhandvapen:
Kommunikation:1.....2
Rörelse:
Teknik:3.....4
Fria:2.....2
Socialnivå	2T4.....2T10
PER-modifikation-1.....-2



SÄKERHET/DETEKTIV

Ditt arbetsfält handlar om privata undersökningar, säkerhetssystem och bevakning. Antagligen jobbar du åt ett mindre frilansföretag eller en detektivbyrå, men det är möjligt att du arbetar för någon utav de stora, korporativa säkerhetsavdelningarna. Ditt jobb ger erfarenheter på många olika områden, men kraven är hårda.

SÄKERHET/DETEKTIV

KRAV:

Max 25 år. Vilken högre utbildning som helst.
Ostraffad.

SÄKERHET/DETEKTIV

Strid:	1
Eldhandvapen:	1
Kommunikation:	1
Rörelse:	1
Teknik:	1
Fria:	3
Socialnivå	1T10
PER-modifikation	+1

ADMINISTRATION/EKONOMI/JURIDIK

Du är kontorist, sekreterare, advokat, försäljare, revisor eller någon annan sorts administratör eller chef, anställd av ett mindre frilansande företag. Du arbetar främst med personaladministration och ekonomi och juridik, och du är väl insatt i hur megakorporationerna fungerar, vilket är mycket användbart om man vill göra en karriär som äventyrare.



ADMINISTRATION/ EKONOMI/JURIDIK

KRAV:

Max 25 år. Genomgången handelshögskola.
Ostraffad. Socialnivå minst 5

ADMINISTRATION/EKONOMI/JURIDIK

Strid:	-
Eldhandvapen:	-
Kommunikation:	3
Rörelse:	1
Teknik:	1
Fria:	2
Socialnivå	1T20
PER-modifikation	-1



BROTTSLING

Som brottsling tjänar du ditt uppehälle på gatan, som tjuv, genom att sälja knark och olagliga vapen eller äga en olaglig bar, organisera spel och dobbel, göra inbrott, osv. Ett varierat liv men också ett riskfyllt sådant; om du misslyckas med tärningsslaget för «återanställning» måste du genast slå en extra gång på tabellen för «särskilda händelser» med 1T4+4 i stället för 2T20, innan du blir arbetslös.

STUDENT

Du tillbringar några år som student vid en högskola eller ett universitet. Därigenom får du den högre utbildning som krävs för många välbetalda jobb. Du måste först välja vilken institution du går på (militärakademi: officer/militär; journalisthögskola: reporter; handelshögskola: administration /ekonom/juridik och detektiv; teknisk högskola: forskare och detektiv). Att vara student är ofta en dyr tillvaro, men du lever utan alltför många förhållningsregler och håller dig utanför den stora massan. Så fort du misslyckas med ditt slag för «återanställning» har du tagit din examen.



BROTTSLING

KRAV:
Inga

BROTTSLING

Strid:	2
Eldhandvapen:	1
Kommunikation:	2
Rörelse:	1
Teknik:	1
Fria:	1
Socialnivå	2T6
PER-modifikation	+1

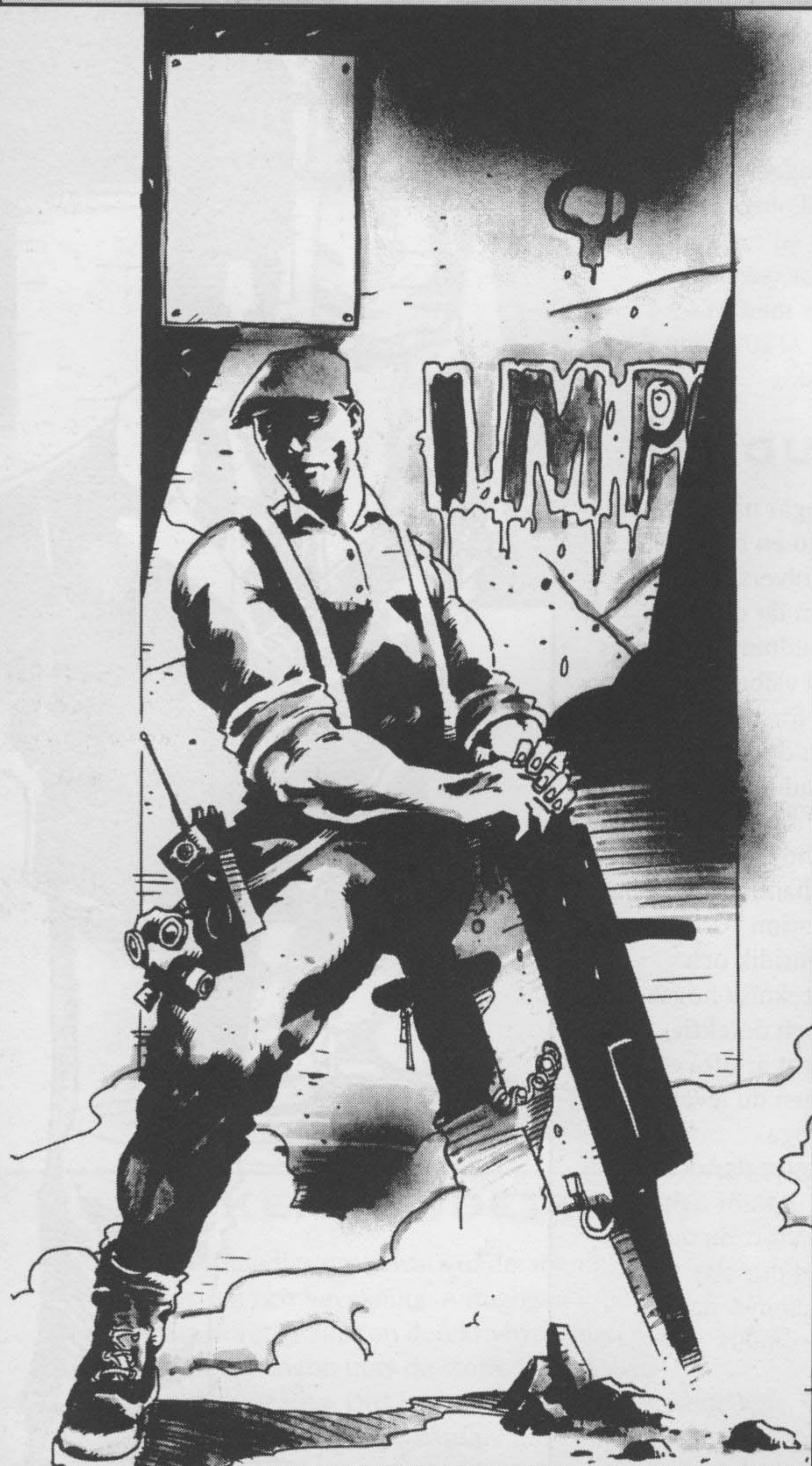
STUDENT

KRAV:
Max 25 år. INT 7. Socialnivå minst 4

	MILITÄR- AKADEMI	JOURNALIST- HÖGSKOLA	HANDELS- HÖGSKOLA	TEKNISK HÖGSKOLA
Strid:	1	-	-	-
Eldhandvapen:	1	-	-	-
Kommunikation:	-	2	2	-
Rörelse:	1	1	-	-
Teknik:	-	-	1	3
Fria:	2	2	2	2
Socialnivå	1T4	1T4	1T4	1T4
PER-modifikation	±0	-1	-1	-1

SMÅFÖRETAGARE/KNEGARE

Som rubriken anger lever du knappast ett särskilt spännande liv. Du försörjer dig på något enklare jobb, kanske som försäljare med en liten affär eller som anställd med minimilön, minimala risker och minimala karriärmöjligheter.



6. STRIDSVÄRDEN

Rollpersonens stridsvärden beräknas direkt från grundegenskaperna och används varje gång han råkar i en stridssituation. Om en grundegenskap förändras, ändras även stridsvärdena genast, utom i ett fall:

Tillfällig förlust av PSY-poäng beroende på användande av Konsten eller den Mörka symmetrin påverkar inte stridsvärdena.

Addera de två grundegenskaperna som hör samman med stridsvärdena. Leta reda på summan i den vänstra kolumnen och avläs stridsvärdet i motsvarande kolumn till höger.

RÖRELSEFÖRMÅGA. Två värden hos rollpersonen avgör hans rörelseförmåga, alltså hur långt han kan flytta sig på en viss tid. I strid mäts rörelse i rutor per stridsrunda. Vid andra tillfällen, när man inte använder figurer på golvplaner, räknar vi i meter per minut. Båda värdena kan fördubblas om man väljer att spurta; detta går dock bara om man är ohindrad (inte bär på någonting) och omständigheterna tillåter det.

SKADEBONUS (SB). Denna bonus läggs till den skada rollpersonen tillfogar sin motståndare vid lyckade närstridsattacker.

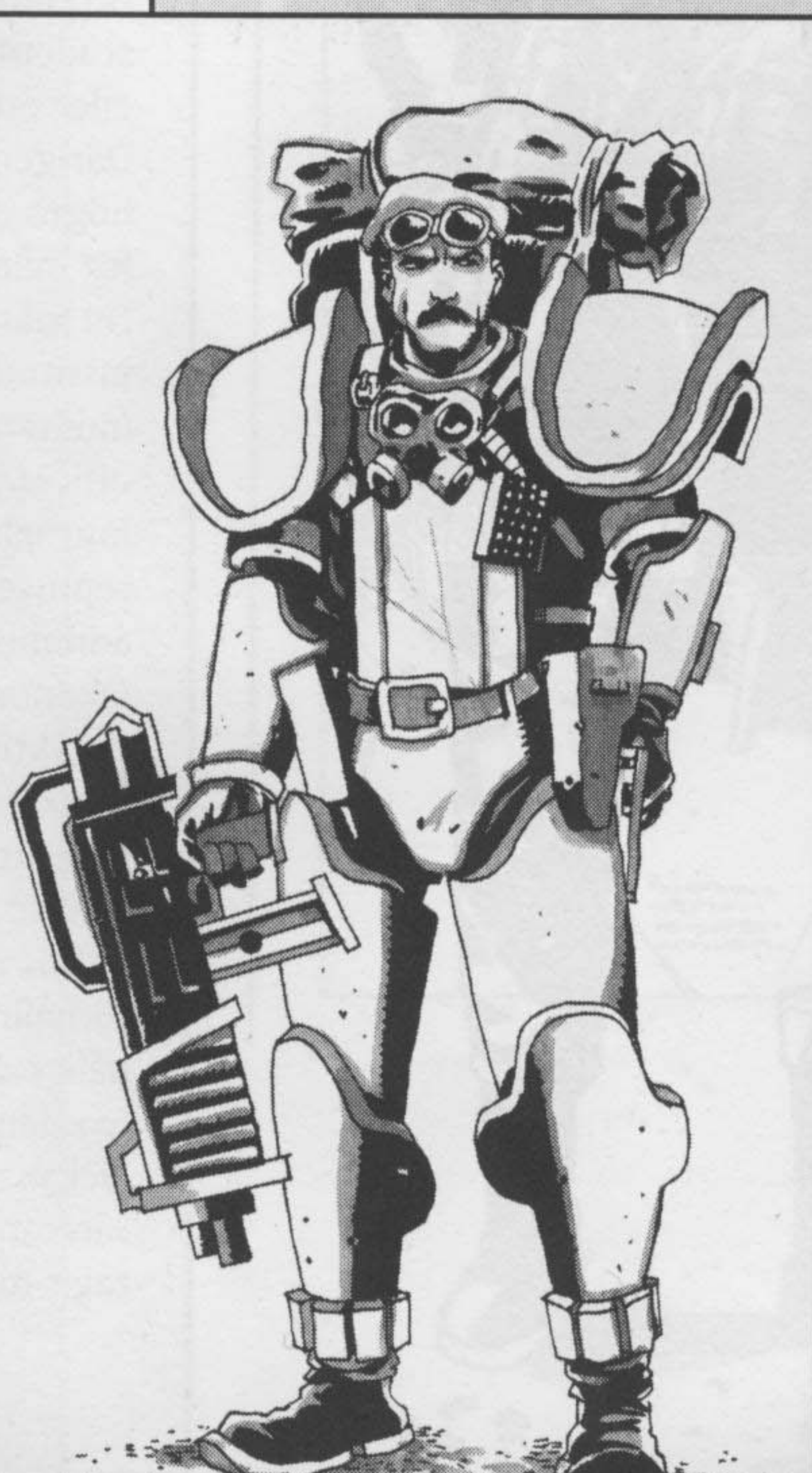
HANDLINGAR PER STRIDSRUNDA. Antalet handlingar rollpersonen hinner utföra i en stridsrunda.

DEFENSIV BONUS (DB). Denna bonus anger hur bra rollpersonen är på att undvika att bli träffad när man skjuter på honom. DB:n läggs till bonusen för antalet tillval i färdigheten Undvika, eller så används den omodifierad.

PERCEPTIONSBONUS (PB). Ett mått på hur bra rollpersonen är på att upptäcka gömda föremål, plötsliga hot och andra fenomen som inte är uppenbart synliga eller märkbara. PB:n läggs till bonusen för antalet tillval i färdigheten Perception, eller så används den omodifierad.

KROPPSPOÄNG (KP). Addera din FYS och din PSY. Summan är ditt totala antal KP, som används för att avgöra hur mycket skada du tål i varje kroppsdel.

KROPPSDELAR OCH KP. Tabellen visar hur många KP varje kroppsdel har vid olika totala KP.



SMÅFÖRETAGARE/KNEGARE

KRAV:
Inga

SMÅFÖRETAGARE/KNEGARE

Strid:
Eldhandvapen:
Kommunikation:2
Rörelse:1
Teknik:
Fria:2
Socialnivå1T6
PER-modifikation±0

DOOMTROOPER

KRAV:

STY 13, FYS 13, SMI 13, INT 9, PSY 9, FV 13 i åtminstone tre färdigheter inom expertisområdena Strid och Eldhandvapen. Måste välja Doomtrooper som arketyper.

Specialisering:4
Sekundär:1
Kommunikation:
Rörelse:1
Teknik:1
Fria:3
Socialnivå2T10
PER-modifikation+2



SOCIALNIVÅ OCH UTRUSTNING

Socialnivån avgör hur mycket pengar du har när spelet börjar, de pengar som du kan använda att köpa vapen och annan utrustning för. Socialnivån avgör också standarden på din bostad och eventuella andra ägodelar som du har från början (eller vad det är värt om du skulle sälja det).

Rubriken «kontanter» anger det belopp du har i reda pengar. Eventuellt finns det några andra ägodelar som du kan sälja om man behöver mer pengar; värdet står då angivet i texten.

0 – UTSLAGEN LUFFARE

KONTANTER: 500 kardinalmarker

Du är en av de miljontals oregistrerade medborgarna. Dina enda ägodelar är de trasor du har på dig. Du sover i de fuktiga kloakerna och tjänar ditt uppehälle genom att stjäla och leta i soptunnor. Tänk positivt: du kan inte sjunka djupare!

1 – HEMLÖS FATTIGLAPP

KONTANTER: 2.000 kardinalmarker

Ytterst fattig, men det kunde vara värre. Du har ingen egen bostad men lånar ett rum av en vän, eller bor i ett skjul som du har spikat ihop själv av gammalt skrot. Dina enda ägodelar är några uppsättningar slitna kläder, lite hygienartiklar och värdelösa minnessaker från din familj. Du får socialhjälp som precis är tillräcklig för att du ska överleva. Att spara något är en utopi.

2 – FATTIG STACKARE

KONTANTER: 5.000 kardinalmarker

Du är fattig men har åtminstone ett eget rum att bo i, en gammal skrotbil (värd 2.000) och de nödvändigaste hushållsartiklarna (1.000). Du har hyggliga kläder och en finkostym (sammanlagt 1.000), men inga sådana excesser som TV, stereo eller tvättmaskin.

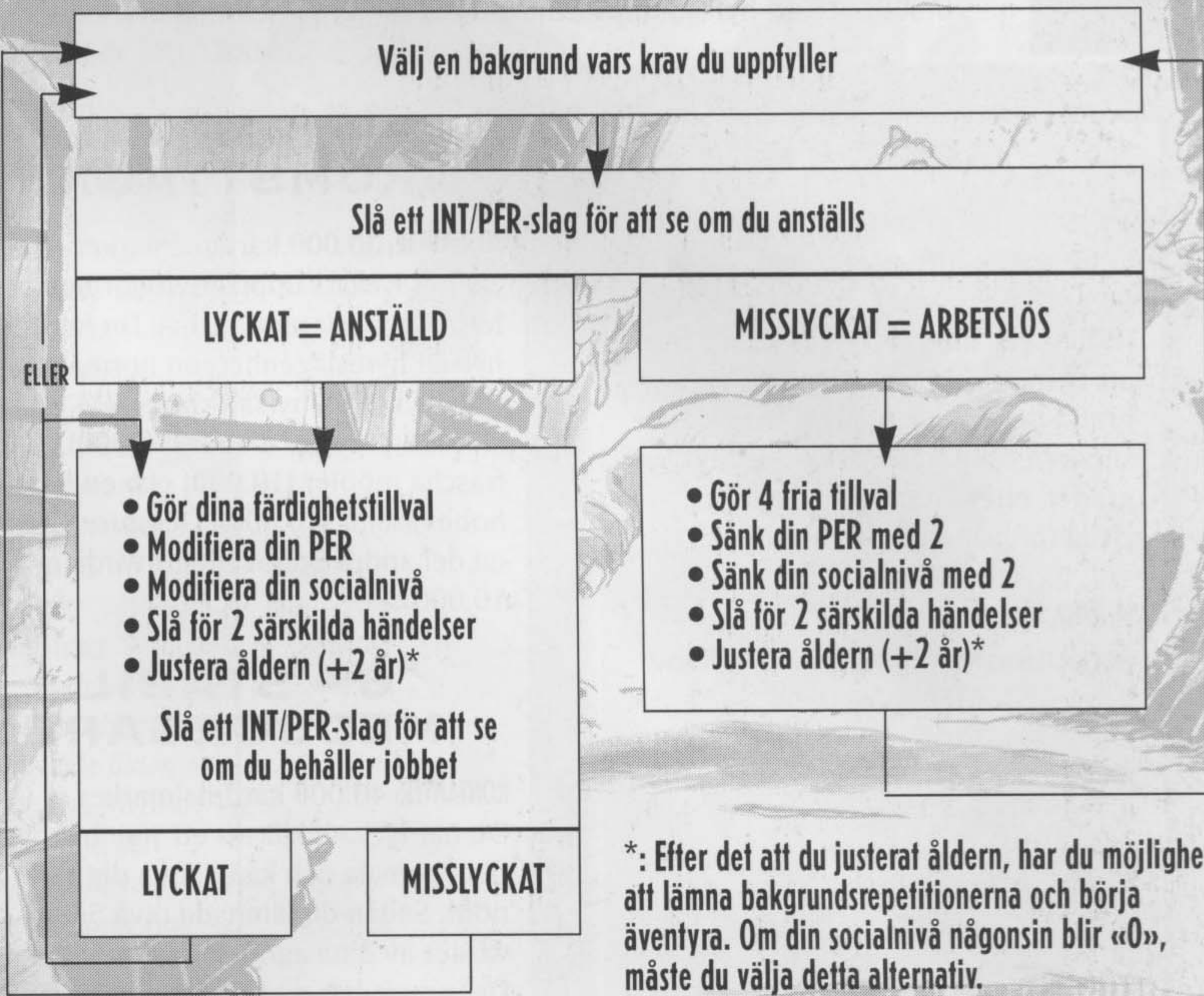
3 – FATTIG MEN GLAD

KONTANTER: 10.000 kardinalmarker

Du har lyckats skaffa dig det mesta som behövs för att leva utan att lida nöd, som en egen bostad (liten nedsliten hyreslägenhet), en fungerande bil (värd 5.000), enkla men fungerande elektriska apparater till hemmet (5.000), men du har inte råd med någon lyx och kan inte spara mer än några futtiga marker.

SCHEMA FÖR BAKGRUNDSREPETITION

(Se sid 68 för utförlig förklaring)



*: Efter det att du justerat åldern, har du möjlighet att lämna bakgrundsrepetitionerna och börja äventyra. Om din socialnivå någonsin blir «0», måste du välja detta alternativ.

KROPPSDELAR OCH KP

FYS+PSY	HUVUD	ARM	MAGE	BEN	BRÖST
2-10	2	4	4	5	5
11-20	3	5	5	6	6
21-34	3	6	6	7	7
35-40	4	7	7	8	8
41-50	4	8	8	9	9
51-60	5	9	9	10	10
+10	+0.5	+1	+1	+1	+1

STIDSVÄRDESTABELLEN

SUMMA	RÖRELSE- FÖRMÅGA RUTA/HANDLING (SMI+FYS)	RÖRELSE- FÖRMÅGA M/MIN (SMI+FYS)	SKADE- BONUS SB (STY+PSY)	HANDLINGAR PER RUNDA HANDLINGAR/SR (SMI+INT)	DEFENSIV BONUS (DB) (SMI+INT)	PERCEPTIONS- BONUS (PB) (INT+PSY)	INITIATIV- BONUS (IB) (SMI+PER)
2-10	2	150	-1	2	+2	+2	+1
11-20	3	175	ingen	3	+3	+3	+2
21-30	3	225	+1	3	+4	+4	+3
31-40	4	275	+2	4	+5	+5	+4
41-50	5	325	+3	5	+6	+6	+5
51-60	6	400	+4	6	+7	+7	+6
61-80	7	500	+5	7	+8	+8	+7
+20	+1	+100	+1	+1	+1	+1	+1

4 – LÅGAVLÖNAD

KONTANTER: 20.000 kardinalmarker

Trots att din standard lämnar mycket övrigt att önska, klarar du dig ganska bra. Du bor i en liten hyreslägenhet, har en hygglig bil (värd 10.000) och en hyfsad uppsättning möbler, hemelektronik och kläder (sammanlagt 15.000).

5 – NORMAL- INKOMSTTAGARE

KONTANTER: 30.000 kardinalmarker

Du har lyckats uppnå den normala levnadsstandarden i Luna. Du har en hyfsad hyreslägenhet, en normal bil (värd 15.000), hyfsad stereo/TV (10.000), snygga kläder (10.000), fräscha möbler (10.000) och en hel del hobbygrejor (10.000). Dessutom har du en del andra grejor till ett värde av 10.000.

6 – STABIL MEDBORGARE

KONTANTER: 40.000 kardinalmarker

Du har lyckats klättra ett pinnhål över det normala och kan känna dig rätt nöjd. Sedan du lämnade nivå 5 har värdet av dina ägodelar fördubblats. Dessutom har du köpt dig en egen bostad (värde 300.000).

7 – VÄLAVLÖNAD

KONTANTER: 50.000 kardinalmarker

Du har nått den nivå när man kan luta sig tillbaka i fåtöljen och känna sig mycket tillfredsställd. Du har en egen bostad (värd 500.000), en ganska ny bil (50.000), stereo och TV i toppklass (50.000), en del konst och smycken (50.000), en guldpläterad klocka (50.000), designer-möbler (50.000) och kläder (50.000), plus en del ytterligare hobbyutrustning och prylar för sammanlagt 100.000.

8 – GANSKA RIK

KONTANTER: 200.000 kardinalmarker

På den här nivån ligger du strax under den verkliga överklassen och skyhögt över medelklassen i Luna City. Dina ägodelar är värda dubbelt så mycket som på socialnivå 7.

9 – RIK

KONTANTER: 1.000.000 kardinalmarker

Du är medlem av Luna Citys verkliga överklass, har eget hus (värt 2 miljoner), två lyxbilar (värda 500.000 per styck), och det sammanlagda värdet av dina ägodelar, värdesaker osv uppgår till ca 2 miljoner kardinalmarker.

10 – SNOR-RIK

KONTANTER: 20.000.000 kardinalmarker

Du är en synnerligen framgångsrik person, en medlem av Lunas «jet-set» eller en «mega-yuppie» med praktiskt taget obegränsade resurser. Din bostad är närmast ett palats (värde: 5 miljoner). Du äger 1T4+1 av de dyraste bilarna på marknaden (2 miljoner per styck), och du har andra ägodelar (stereo, teve, hushållsmaskiner, konst och juveler) som är försäkrade för 10 miljoner marker. Du har nått toppen... enda vägen härifrån är nedåt.

GRADER

Väljer du bakgrunden «Militär/polis» kommer du förr eller senare att få en grad. Varje gång du «återanställs» (dvs lyckas med ditt INT/PER-kast för att behålla jobbet), stiger du en grad i den nedanstående listan. Före snedstrecket står förslag på militära grader, efter snedstrecket följer civila (polisiära) motsvarigheter.

MENIGA

Repetition Menig/underofficersgrad

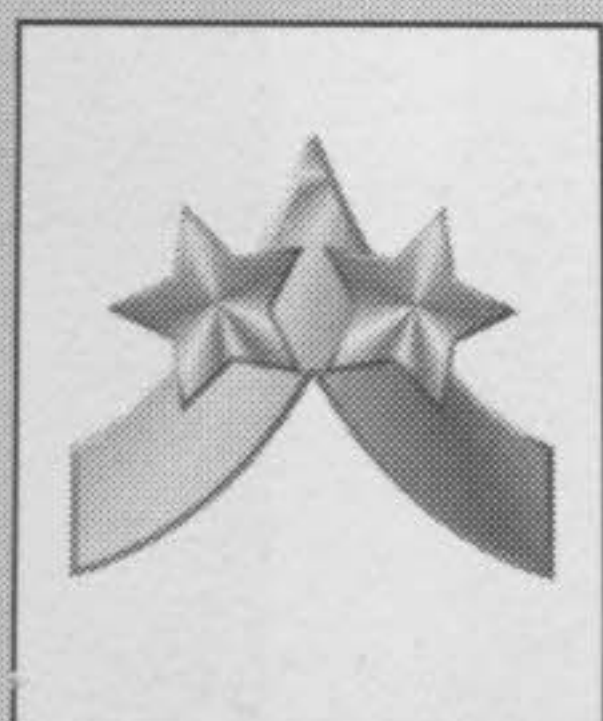
- | | |
|---|-------------------------------|
| 1 | Menig/Aspirant |
| 2 | Vicekorpral/Patrullman |
| 3 | Korpral/Vice patrullchef |
| 4 | Furir/Patrullchef |
| 5 | Överfurir/Vice sergeant |
| 6 | Sergeant/Sergeant |
| 7 | Fanjunkare/
Vice gruppchef |
| 8 | Förvaltare/Gruppchef |

OFFICERARE

Repetition Officersgrad

- | | |
|----|---------------------------------------|
| 1 | Officersaspirant/
Officersaspirant |
| 2 | Kadett/Kadett |
| 3 | Sekundlöjtnant/
Vicekonstapel |
| 4 | Löjtnant/Konstapel |
| 5 | Kapten/Vicekommissarie |
| 6 | Major/Kommissarie |
| 7 | Kommendör/Vicechef |
| 8 | Överste/Polischef |
| 9 | General/
Vice polismästare |
| 10 | Marskalk/Polismästare |

Exakt vilka titlar som används varierar mellan olika arbetsgivare.



Capitols Armé
Kapten



Capitols Armé
General

SCHEMA FÖR MYSTIKER BAKGRUNDSREPETITION

(Se sid 109 för utförlig förklaring)



Välj en Konst som du vill bli prövad inom

Slå ett INT/PER/PSY-slag för att se om du blir antagen

LYCKAT = ANTAGEN

MISSLYCKAT = TYVÄRR...

Slå 1T10 högre än eller lika med den Grad av Fullkomlighet du har i den valda Konsten.

LYCKAT = Lägg till 1 till din Grad av Fullkomlighet i den valda Konsten

MISSLYCKAT

- Gör dina färdighetstillval
- Modifiera din PER och PSY
- Modifiera din socialnivå
- Justera åldern (+2 år)*

INKVISITOR

MYSTIKER

- Gör tillval enligt bakgrunden "Lärling"
- Modifiera din PER och PSY
- Justera åldern (+2 år)*

*: Efter det att du justerat åldern, har du möjlighet att lämna bakgrundsrepetitionerna och börja äventyra.



ROLL-
FORMULÄRET

När du är klar med att beräkna din rollpersons bakgrund och egenskaper bör du fylla i rollformuläret, det är till hjälp både för dig själv, de andra spelarna och för SL. Det finns inga begränsningar när man fyller i de tomma rutorna på formuläret. Använd din fantasi för att skapa en intressant och trovärdig rollperson. Om du funderar på något extremt, t.ex. att göra din rollperson till en världsberömd mutant som försörjer sig på att vara med i gladiatorshower, bör du dock rådfråga SL först. Alltför extrema personer kan faktiskt sabotera den spelkampanj han planerat. Naturligtvis bör alla förändringar av din socialnivå påverka beskrivningen av din personlighet.

Kom ihåg att de detaljer som i den här regelboken rör rollpersonernas bakgrund är till för att underlätta rollspelandet. SL och spelarna bör dock inte fängsla sig vid detta, utan istället anpassa rollpersonerna till kampanjen på det sätt de själva finner bäst.

SERGEANT MICHAEL MCBRIDE

Här nedan beskrivs hela den procedur som krävdes för att skapa Mickes rollperson. Han visste redan från början att han ville ha en soldat vars främsta färdigheter låg i strid och rörliga manövrer.

ARKETYP. Micke bläddrar igenom de olika arketyperna och bestämmer sig för att vara en frilansare... en fixare.

GRUNDEGENSKAPER. Först slår Micke slår det antal T6 som anges, vid arketypen, respektive grundegenskap och summerar de tre högsta resultaten för varje. Resultaten blir STY 12, FYS 14, SMI 17, INT 15, PSY 13 och PER 10. Han fyller i siffrorna i rutorna överst till vänster på rollformuläret.

Sedan kollar han Stridsvärdestabellen och gör en preliminär beräkning av rollpersonens stridsvärden, för att kolla att inget värde ligger precis «på gränsen» till att höjas. Inget sådant finns, så han tycker inte att han behöver göra någon överföring av poäng mellan grundegenskaperna.

SOCIALNIVÅ. Härnäst slår Micke 2T4 (anges vid arketypen) för att se vilken socialnivå hans rollperson börjar på. Han får en femma och antecknar det i rutan för socialnivå överst till höger. Eftersom han vet att den kommer att ändras flera gånger medan rollpersonen utvecklas, väljer han att inte höja den ytterligare just nu.

UPPVÄXTFÄRDIGHETER. Nu är det dags att ta reda på vad McBride har varit med om under sin uppväxt. I tabellen ser Micke att han får grundvärde 4 i alla färdigheter baserade på STY, FYS, PSY och PER. Han får 5 i INT-baserade färdigheter och 6 på alla SMI-baserade färdigheter. Perfekt. Han skriver upp alla dessa värden i GRUND-kolumnen.

Eftersom han ännu inte har någon defensiv bonus eller perceptionsbonus, låter han specialfärdigheterna vara tills vidare.

Nu ska McBride göra sina uppväxttillval. Hans INT på 15 tillåter honom att göra 7 fria tillval från vilka färdigheter som helst. Han gör två tillval i vardera specialfärdigheten Undvika och Perception och ett i vardera Pistol, Gevär och Köpslå.

Han slår också sina tre tärningsslag (T20) för uppväxthändelser och

kollar resultaten i tabellen.

Resultaten är 23, 34 och 17.

McBride är en skicklig talare (+1 på alla

kommunikationsfärdigheter, han är också en turgubbe (socialnivå +3).

Modifikationerna noteras. Vidare får han automatiskt välja officersbanan om han så vill (tack vare resultatet 17).

Slutligen antecknar han sin nuvarande ålder, 16 år. Om McBride skulle välja att börja sina äventyr genast, skulle han ha viss skicklighet med lätta vapen (FV 9 på Pistol och Gevär), hygglig förmåga att försvara sig (FV 2 på Undvika plus DB), och vara lite bättre än medeltalet på att lägga märke till saker (FV 2 på Perception, plus PB som beräknas senare). Han skulle också vara riktigt bra på att Köpslå (FV 9).

BAKGRUNDEN
UTVECKLAS

Utan att tveka väljer Micke att utveckla sin person

vidare inom bakgrunden Militär/polis, som officer. Eftersom han har militära kontakter behöver han inte gå militärakademi först.

Han slår 1T20 för att se om han lyckas få anställning som officer. Resultatet är 14, högre än hans PER men lägre än hans INT, så det lyckas. Nu kan han läsa vidare i tabellens «anställd»-kolumn.



FÄRDIGHETER

ELDHANDVAPEN

	FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
Pistol (SMI)		6			
Gevär (SMI)		6		X	+5 +7 +8 +9 +10 +11 +12
Lätta automatvapen(STY)		4		X	
Tunga automatvapen(STY)		4			
Axelavskjutna vapen (INT)		5			
Granatkastare (SMI)		6			

COMMUNICATIONS

	FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
Administration (INT)		5		+1 (GOD TALARE)	+3 +5 +7 +8 +9 +10 +11 +12
Retorik (PER)		4		+1	
Köpslå (INT)		5		+1	
Socialt umgänge (PER)		4		+1	X
Förhörsteknik (PER)		4		+1	
Bluffa (PER)		4		+1	

SPECIAL

	FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
Undvika (DB)					X
Perception (PB)					X



Med anledning av sin bakgrund som Militär/Polis gör han ett tillval i vardera expertisområdena Strid (han väljer Kastvapen), Kommunikation (Förhörsteknik), Rörelse (Smyga) och Teknik (Vapensystem), och två tillval från området Eldhandvapen (Gevär och Tunga automatvapen). Dessutom får han göra två fria tillval och tar då Gevär och Undvika.

PER-MODIFIKATION. Som officer får McBride +1 på grundegenskapen PER, vilket ger 11.

SOCIALNIVÅ. McBride slår 2T6 och får 5 vilket betyder att hans socialnivå sjunker till 7.

SÄRSKILDA HÄNDELSER. McBride slår två gånger med 2T20 och får 27 (UNDERBARN) respektive 19 (KVÄLLSKURSER); tillsammans ger det tre fria tillval (han väljer Pistol, Vighet och Markfordon). Ser bra ut så långt.

JUSTERA ÅLDERN. Dessa förändringar har tagit två års träning, vilket betyder

att McBride nu är 18 år gammal. Inga ålderseffekter ännu. Han kan välja att sluta träningen, dvs bakgrundsutvecklingen, nu och börja äventyra, men tycker att det känns tryggare att ha lite mera kött på benen innan han ger sig ut i den kalla verkligheten.

INT/PER-TÄRNINGSSLAG FÖR ÅTERANSTÄLLNING. Han gör ännu ett tärningslag med 1T20 och får 5, väl under gränsen 15. Nu antecknar Micke också att McBride har fått graden «officersaspirant». Han kan nu välja att fortsätta officerskarriären, eller välja en annan bakgrund. Om han vill byta till något annat måste han åter slå för INT/PER för att se om han får anställning. Naturligtvis väljer han att fortsätta officersbanan.

REPETERA BAKGRUNDEN

Nu fortsätter Micke att utveckla sin rollpersons bakgrund och göra honom mer erfaren. Så länge han klarar tärningslagen för «återanställning» och inga kritiska resultat dyker upp på listan över särskilda händelser, kommer McBride bara att bli en bättre och mer erfaren soldat, men också äldre och äldre.

REPETITION #2. McBride gör ett tillval i vardera Slagsmål, Lätta automatvapen, Axelavskjutna vapen, Administration, Fingerfärdighet och Vapensystem. Hans två fria val är Lätta automatvapen och Undvika. Hans PER ökar med 1, han slår 9 för socialnivå, en ökning med 1.

De särskilda händelserna han slår fram blir 34 MÄKTIG FIENDE (SL bestämmer att en av McBrides lärare i det militära, major Carrington, har fattat agg till honom och förr eller senare kommer att få honom

sparkad ur armén.) och 13 GLAMORÖST JOBB (SL bestämmer att McBride har placerats vid ett specialförband som ofta uppmärksammas i massmedia. Senare, efter lång diskussion, bestämmer han att det är Imperial Blood Berets.)

Slutligen är hans ålder nu 20, och han slår en nia för återanställning – lyckat. McBride är nu «kadett».

REPETITION #3. Den här gången väljer McBride Närstridsvapen, Pistol, Gevär, Retorik, Smyga och Medicin. De fria tillvalen blir Perception och Gevär. PER ökar nu med 2, på grund av den glamorösa anställningen, till 14, och tärningslaget för socialnivå ger 11, ännu en ökning med 1.

Särskilda händelser: 23, HÄLSOKOSTDÅRE, vilket passar honom utmärkt. SL beslutar att träningen vid specialförbandet är hårdare än normalt och ger honom en bonus på +1 till hans FYS. Nästa tärningslag är också 23, och eftersom det resultatet inte har någon får han ytterligare +1 till FYS. Mycket träning där, tydligen.

Slutligen ökas hans ålder till 22 och han slår 15 för återanställning, precis på gränsen till att bli avskedad... men han får sin sekundlöjtnantsstjärna.

REPETITION #4. Färdighetstillvalen är Parera, Tunga automatvapen,



Granatkastare, Socialt umgänge, Smyga och Kemi. Båda de fria tillvalen spenderas på Undvika. PER ökar med ytterligare 2 till 16, men tärnigen för socialnivå ger en fyra, så nivån sjunker till 8.

Särskilda händelser blir 27, UNDERBARN, och 18, GYMNASTIKTRÄNING. Utan att fundera över några förklaringar bestämmer vi att McBride gör två tillval från vardera Vighet och Fingerfärdighet.

Hans ålder ökas till 24, och återanställningsslaget blir en 6:a – McBride befordras till löjtnant.

REPETITION #5. Tillval: Närstridsvapen, Gevär, Lätta automatvapen, Bluffa, Smyga och Vapensystem. Fria tillval: Perception och Närstridsvapen. PER ökar till 18, snart kommer ingenting att kunna få McBride sparkad ur officerskåren. Däremot misslyckas slaget för socialnivå igen, det blir en 6:a och han åker ned till 7.

Den första särskilda händelsen är nr 9, AVSKEDAD! SL flinar glatt när han meddelar att den mäktige fienden, numera brigadgeneralen Carrington, såg till att ge McBride en massa dumma order som han helt enkelt inte kunde följa. McBride avskedas på grått papper. Han blir också av med sin officersgrad och degraderas till sergeant. Han slår också för

FRAMSLAGNINGS- FORMULÄR

Använd detta papper när du skapar/förbättrar din rollperson. Under spelets gång kan SL ha hand om det för att hålla reda på dina värden.

FÄRDIGHETER

STRID		FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
Missilvapen (SMI)	6	6		5		
Slagsmål (STY)	7	4	+3	5		
Brottning (SMI)	6	6		5		
Kastvapen (SMI)	9	6	+3	5		
Närstridsvapen (STY)	11	4	+7	5		
Parera (SMI)	9	6	+3	5		

ELDHANDVAPEN

	FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
Pistol (SMI)	13	6	+7	5	
Gevär (SMI)	16	6	+10	5	
Lätta automatvapen (STY)	11	4	+7	5	
Tunga automatvapen (STY)	9	4	+5	5	
Axelavskjutna vapen (INT)	8	5	+3	5	
Granatkastare (SMI)	9	6	+3	5	

KOMMUNIKATION

	FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
Administration (INT)	9	5	+3	+1 (600 TALARE)	
Retorik (PER)	8	4	+3	+1	
Köpslä (INT)	9	5	+3	+1	
Socialt umgänge (PER)	8	4	+3	+1	
Förhörsteknik (PER)	8	4	+3	+1	
Bluffa (PER)	8	4	+3	+1	

RÖRELSE

	FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
Fingerfärdighet (SMI)	13	6	+7		
Smyga (SMI)	14	6	+8		
Vighet (SMI)	13	6	+7		
Klättra (STY)	4	4			
Flygfarkoster (PSY)	4	4			
Markfordon (SMI)	9	6	+3		

TEKNIK

	FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
Kemi (INT)	8	5	+3		
Vapensystem (INT)	12	5	+7		
Datorer (INT)	5	5			
Elektronik (INT)	5	5			
Medicin (INT)	12	5	+7		
Mekanik (INT)	5	5			

SPECIAL

	FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
Undvika (DB)	9	+4	+5		
Perception (PB)	8	+4	+4		

ANDRA FÄRDIGHETER

	FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
()					
()					
()					
()					
()					

den andra särskilda händelsen, och får nr 16, **TEKNISK SPECIALKURS**, men SL ingriper och bestämmer att kursen är en del av ett hjälpprojekt för arbetslösa och syftar till att lära ut första hjälpen till allmänheten. SL tvingar McBride att välja Medicin i båda tillvalen.

McBride är nu 26 år gammal, och inser att de flesta bakgrunder är stängda för honom eftersom 25 år för det mesta är den högsta antagningsåldern. Han tycker att det är bäst att starta en ny karriär hellre än att gå arbetslös (vilket skulle göra att han förlorar PER och pengar och blir äldre utan att direkt få några ökade färdigheter. McBride är ganska nöjd så här långt.)

KÖTT PÅ BENEN

Nu är rollpersonen McBride färdig, i den meningen att han kan börja användas i spelet. Men det som kanske är allra viktigast återstår – nämligen att utveckla personen McBride. Just nu är han bara några siffror på ett papper. För att han ska bli intressant måste spelaren och SL tillsammans fylla i luckorna, ge honom mänskliga egenskaper och en personlighet. Eftersom att Micke »byggde upp» sin rollperson kring arketyper Fixare, antecknar SL snabbt några kontakter som McBride har snappat upp under årens lopp: fem kontakter inom militären där han tjänstgjorde (Micke har inte funderat kring McBrides ursprung, men bestämmer sig nu för att McBride tillhörde Imperial innan han blev frilansare. På så vis kan han fortfarande återvända om han behöver hjälp från sin klan.

ROLLFORMULÄR #1

GRUNDEGENSKAPER

Namn: MICHAEL MCBRIDE

Korporation: EX-IMPERIAL

Arbetsgivare: FRILANSARE

Yrke: EX. OFFICER

Grad/titel: SERGEANT.

Socialnivå: 7

STY	FYS	SMI
12	16	17
INT	PSY	PER
15	13	18

SKADA & RUSTNING

VÄNSTER ARM Rustning: RF: MAX KP: 6

VÄNSTER HAND Rustning: RF: MAX KP: 7

BRÖSTKORG Rustning: RF: MAX KP: 7

VÄNSTER BEN Rustning: RF: MAX KP: 7

VÄNSTER FOT Rustning: RF: MAX KP: 7

HÖGER ARM Rustning: RF: MAX KP: 6

HÖGER HAND Rustning: RF: MAX KP: 7

BRÖSTKORG Rustning: RF: MAX KP: 7

HÖGER BEN Rustning: RF: MAX KP: 7

HÖGER FOT Rustning: RF: MAX KP: 7

ARM 1 KP KVAR 5 CL i anfall

BEN 1 steg/handling 1 steg/handling

BRÖSTKORG 1 handling/SR 2 steg/handling

MAGE 1 action/CR medvetslös

HUVUD 1 action/CR medvetslös

ARM 1 KP KVAR 5 CL i anfall

BEN 1 steg/handling 1 steg/handling

BRÖSTKORG 1 handling/SR 2 steg/handling

MAGE 1 action/CR medvetslös

HUVUD 1 action/CR medvetslös

ARM 1 KP KVAR 5 CL i anfall

BEN 1 steg/handling 1 steg/handling

BRÖSTKORG 1 handling/SR 2 steg/handling

MAGE 1 action/CR medvetslös

HUVUD 1 action/CR medvetslös

ARM 1 KP KVAR 5 CL i anfall

BEN 1 steg/handling 1 steg/handling

BRÖSTKORG 1 handling/SR 2 steg/handling

MAGE 1 action/CR medvetslös

HUVUD 1 action/CR medvetslös

ARM 1 KP KVAR 5 CL i anfall

BEN 1 steg/handling 1 steg/handling

BRÖSTKORG 1 handling/SR 2 steg/handling

MAGE 1 action/CR medvetslös

HUVUD 1 action/CR medvetslös

ARM 1 KP KVAR 5 CL i anfall

BEN 1 steg/handling 1 steg/handling

BRÖSTKORG 1 handling/SR 2 steg/handling

MAGE 1 action/CR medvetslös

HUVUD 1 action/CR medvetslös

ARM 1 KP KVAR 5 CL i anfall

BEN 1 steg/handling 1 steg/handling

BRÖSTKORG 1 handling/SR 2 steg/handling

MAGE 1 action/CR medvetslös

HUVUD 1 action/CR medvetslös

STRIDSVÄRDEN

Total antal KP	29
Rörelseförmåga Rutor/handlingar:	3
Rörelseförmåga Meter/minut	225
Skade-Bonus (SB):	+1
Handlingar/SR:	3
Defensiv Bonus (DB):	+4
Perceptions-Bonus (PB):	+4
Initiativ-Bonus (IB):	+4

FÄRDIGHETER

STRID

Missilvapen (SMI)	
Slagsmål (STY)	
Brottning (SMI)	
Kastvapen (SMI)	
Närstridsvapen (STY)	
Parera (SMI)	
ELDHANDVAPEN	
Pistol (SMI)	
Gevär (SMI)	
Lätta automatvapen (STY)	
Tunga automatvapen (STY)	
Axelavskjutna vapen (INT)	
Granatkastare (SMI)	

KOMMUNIKATION

Administration (INT)	
Retorik (PER)	
Köpslä (INT)	
Socialt umgänge (PER)	
Förhörsteknik (PER)	
Bluff (PER)	
RÖRELSE	
Fingerfärdighet (SMI)	
Smyga (SMI)	
Vighet (SMI)	
Klättra (STR)	
Flygfarkoster (MST)	
Markfordon (SMI)	

TEKNIK

Kemi (INT)	
Vapensystem (INT)	
Datorer (INT)	
Elektronik (INT)	
Medicin (INT)	
Mekanik (INT)	

SPECIALFÖRDIGHETER

Undvika (DB)	
Perception (PB)	

ANDRA FÄRDIGHETER

()	
()	
()	
()	
()	
()	

SUMMERING

Värdena i rutorna för »Tillval» till höger överförs till kolumnen »Mod», och kolumnerna GRUND och »Mod» summeras i kolumnen för »FV». Detta är de totala färdighetsvärden som används när rollpersonen försöker göra något inom färdigheten. Micke väntar med att beräkna FV i specialfärdigheterna tills han har räknat ut McBrides stridsvärden.

BERÄKNING AV STRIDSVÄRDEN. McBrides totala kroppspoäng, FYS+PSY, är 29 vilket betyder att han har 3 KP i huvudet, 6 i vardera armen och magen, och 7 KP i vardera benet och bröstet.

I stridsvärdestabellen framgår att McBrides rörelseförmåga är 3 rutor per handling/225 meter per minut; han har en skadebonus på +1; han kan göra tre handlingar per stridsrunda, och han har +4 både på defensiv bonus och perceptionsbonus, vilket ger honom FV 9 i Undvika och 8 i Perception. Hans initiativbonus blir +4, mycket tack vare den höga PER McBride har tillskansat sig under åren i fält.

Rätt normala värden, på det hela taget.

KÖPA UTRUSTNING. McBride har fortfarande socialnivå 7 och bestämmer sig för att behålla alla de saker han skaffat sig hittills. Det ger honom 50.000 Kardinalsmarker att spendera på utrustning. SL talar också i förbigående om att hans fasta kostnader för bostaden, bilen osv. är 5.000 marker i månaden.

EXPERTISOMRÅDEN

Här ska vi beskriva de fem olika EXPERTISOMRÅDEN och de färdigheter som hör hemma inom dem. De är Strid, Eldhandvapen, Kommunikation, Rörelse och Teknik. Varje expertisområde innehåller sex färdigheter. Dessutom finns ett sjätte expertisområde som innehåller specialfärdigheterna Undvika, Perception och Konst. De fungerar på samma sätt som andra färdigheter, men deras färdighetsvärden beräknas lite annorlunda än för vanliga färdigheter.

FÄRDIGHETSVÄRDET

Varje gång man vill använda en färdighet används FV, färdighetsvärdet. Det är summan av grundvärdet plus de modifikationer man fått genom tillval och andra modifikationer. FV anger hur skicklig rollpersonen är på att göra det som färdigheten handlar om. Exempelvis betyder ett högt FV i Pistol att man är bra på att skjuta med pistol, ett högt FV i Retorik gör

det möjligt att övertyga folk om nästan vad som helst, ett högt FV i Vighet betyder att rollpersonen är lämplig som cirkusakrobat. Normalt varierar FV mellan 1 och 20, där 1 betyder att man är fullständigt okunnig och 20 att man är expert.

Färdighetens GRUND baseras på grundegenskapen som nämns under varje färdighet.



STRID MISSILVAPEN

GRUNDEGENSKAP: SMI

Bågar, armborst, blåsrör och andra så kallade «primitiva missilvapen».

SLAGSMÅL

GRUNDEGENSKAP: STY

Strid utan vapen, med händer och fötter. Normalt gör en knytnäve 1T3+SB, en spark 1T4+SB.

BROTTNING

GRUNDEGENSKAP: SMI

Att med grepp och balans brotta omkull och låsa sin motståndare, eller kasta dem. Normalt gör detta ingen skada, utan lyckas man med en attack slår man på Motståndstabellen med sin egen STY+FV:t i Brottnig mot motståndarens STY+FV i Brottnig. Lyckas även detta slag är motståndaren nedbrottad och fastlåst. I annat fall har motståndaren undslupit ditt tappra försök.

KASTVAPEN

GRUNDEGENSKAP: SMI

Används när man kastar handgranater, shuriken, kastknivar, spjut, etc.

NÄRSTRIDSVAPEN

GRUNDEGENSKAP: STY

Strid med svärd, knivar, yxor, spjut, käppar, klubbor, osv.

PARERA

GRUNDEGENSKAP: SMI

Denna färdighet används för att parera eller avvärja en attack med närstridsvapen.

ELDHANDVAPEN

PISTOL

GRUNDEGENSKAP: SMI

Den här färdigheten används när man använder eldhandvapen med en hand, vanligen pistoler och lätta k-pistar. Denna färdighet krävs i alla attacker, men skjuter man automateld krävs även en automatvapenfärdighet. Används också för att reparera och underhålla sådana vapen.

GEVÄR

GRUNDEGENSKAP: SMI

Din förmåga att träffa när du använder eldhandvapen med båda händerna, normalt gevär, k-pistar, automatkarbinner, kulsprutor, osv. Denna färdighet krävs i alla attacker, men skjuter man automateld krävs även en automatvapenfärdighet. Används också för att reparera och underhålla sådana vapen.

LÄTTA AUTOMATVAPEN

GRUNDEGENSKAP: STY

Används när man skjuter automateld med lätta vapen, såsom pistoler med helautomatfunktion och k-pistar (alla vapen med STY-krav 16 eller lägre). Används också för att reparera och underhålla sådana vapen.

TUNGA AUTOMATVAPEN

GRUNDEGENSKAP: STY

Används när man skjuter automateld med tyngre vapen som maskingevär och karbiner (alla vapen med STY-krav 17 eller högre). Används också för att reparera och underhålla sådana vapen.

AXELAVSKJUTNA VAPEN

GRUNDEGENSKAP: INT

Använd denna färdighet för att använda och underhålla vapensystem som

skjuts från axeln, t ex raketgevär, pansarskott, granatgevär och bärbara luftvärnsmissiler. Denna färdighet krävs i alla attacker, men skjuter man automateld krävs även en automatvapenfärdighet.

GRANATKASTARE

GRUNDEGENSKAP: SMI

Används när man skjuter med granatkastare och när man reparerar och underhåller sådana. Denna färdighet krävs i alla attacker, men skjuter man automateld krävs även en automatvapenfärdighet (vanligen Tunga automatvapen).



KOMMUNIKATION

ADMINISTRATION

GRUNDEGENSKAP: INT

Kunskap om hur byråkrati och administration fungerar, hur man fyller i blanketter, ve, man ska ringa till, vem man ska prata med och vad man ska säga för att få saker gjorda, hur man hanterar ämbetsmän och myndighetspersoner, osv. Användbart t ex när man vill träffa någon maktavare. Juridik tillhör också denna färdighet.

RETORIK

GRUNDEGENSKAP: PER

Förmågan att övertyga folk om att man har rätt. En kombination av att säga rätt saker och göra rätt intryck. Ett måste för politiker, advokater, karriärister, präster, högre officerare, gängledare, osv. Används ofta när man talar till grupper av människor eller när man spelar på deras känslor.

KÖPSLÅ

GRUNDEGENSKAP: INT

Konsten att förhandla om pengar och sköta sin ekonomi – allt från att pruta med en gatuförsäljare till att handla på aktiebörsen. Rollpersonen vet hur man gör förmånliga avtal och var man får de bästa erbjudandena. Hörnstenarna är att kunna värdera, beräkna och övertyga.

SOCIALT UMGÄNGE

GRUNDEGENSKAP: PER

Det gäller att kunna föra sig i det sociala livet, kunna de rätta artighetsfraserna och veta vilka seder och traditioner som gäller. Det är också viktigt att veta vem som är vem i Mutant Chronicles världar. Den här färdigheten används när man försöker göra intryck på folk, vare sig de är tiggare, vackra damer eller verkställande direktörer. Utan denna färdighet kan man lätt göra bort sig.

FÖRHÖRSTEKNIK

GRUNDEGENSKAP: PER

Används när man vill få information av någon, vare sig man är en journalist som gör en intervju, en advokat som förhör ett vittne under en rättegång eller en polis som förhör en misstänkt brottsling. Är man tillräckligt bra kan man få sitt «offer» att avslöja mycket mer än han hade tänkt sig. En färdighet som är helt nödvändig för journalister, jurister, inkvisitorer, agenter, polismän osv.

BLUFF

GRUNDEGENSKAP: PER

Förmågan att luras, låtsas vara någon annan eller få människor att tro på en lögn. Användbart för hemliga agenter, undersökande journalister, infiltratörer, spioner, inkvisitorer och vanliga bluffmakare.



RÖRELSE

FINGERFÄRDIGHET

GRUNDEGENSKAP: SMI

Med denna färdighet kan man inte bara göra kortkonster utan också utöva ficktjuveri, dyrka upp mekaniska lås och desarmera fällor.

SMYGA

GRUNDEGENSKAP: SMI

Förmågan att röra sig ljudlöst och smälta in i bakgrunden så att man inte blir upptäckt. Nyttigt om man ska smyga sig på någon eller skugga en misstänkt person.

VIGHET

GRUNDEGENSKAP: SMI

Hoppa, springa, slå volter, svinga sig i rep, hoppa med stav och andra atletiska övningar ingår i denna färdighet.

KLÄTTA

GRUNDEGENSKAP: STY

Används för de flesta manövrer där man behöver klättra upp eller ned på väggar, berg, rep, stegar, osv.

FLYGFARKOSTER

GRUNDEGENSKAP: PSY

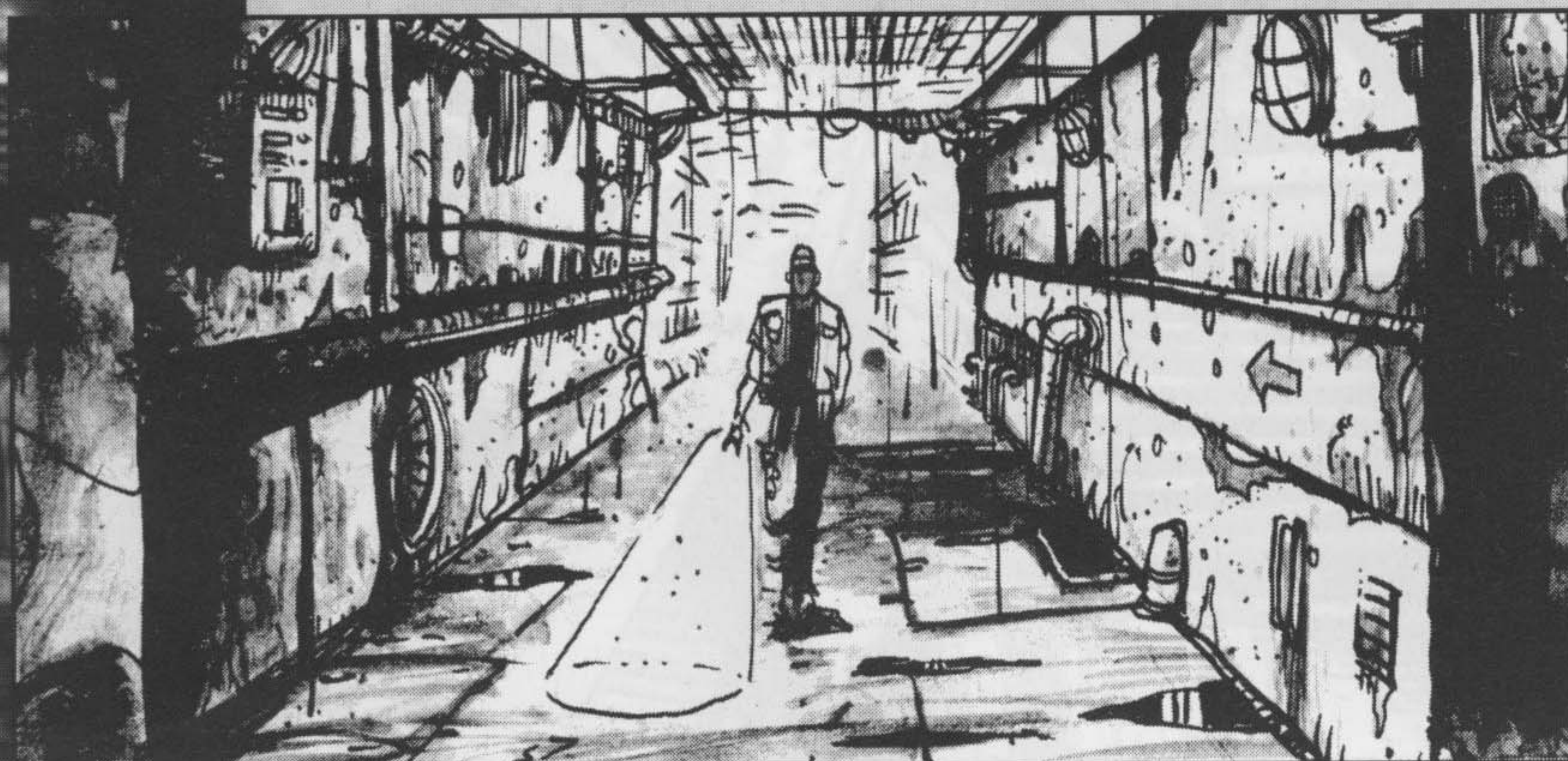
Denna färdighet innefattar inte bara den rent tekniska förmågan att framföra flygande farkoster utan framför allt förmågan att hålla sig lugn och göra rätt handgrepp i en kritisk situation. Används vid luftstrider, stressiga stridssituationer, jakter osv. Misslyckande resulterar i en krasch, motorfel, att man förlorar herraväldet över farkosten, etc. Färdigheten gäller flygplan, helikoptrar, svävare och rymdfarkoster.

MARKFORDON

GRUNDEGENSKAP: SMI

Som flygfarkoster, fast omfattar olika slags markfordon, exempelvis bilar, bandvagnar, motorcyklar, stridsfordon, etc.

TEKNIK



användas tillsammans med en annan sorts ammunition, eller så att det skjuter snabbare eller kan ladda mer ammunition. Denna färdighet används också när man försöker desarmera eller aptera sprängladdningar.

DATORER

GRUNDEGENSKAP: INT

Du kan programmera, modifiera, använda och reparera datorer. Många dataprogram kan användas av vem som helst, utan särskilda färdigheter; den här färdigheten gör dig till dataexpert.

ELEKTRONIK

GRUNDEGENSKAP: INT

Du kan bygga, modifiera och reparera elektroniska prylar, t ex robotar, alarmsystem, TV-apparater, detonatorer, radaranläggningar osv. Nyttigt även när man sysslar med datorer.

MEDICIN

GRUNDEGENSKAP: INT

Din rollperson kan lägga bandage som stoppar blödningar, räta och spjälta brutna ben, ge första hjälpen vid hjärnskakning, chock, osv.

Medicin innefattar också vissa kunskaper om mediciner och droger; rollpersonen vet ungefär vilka mediciner som kan användas mot vilka sjukdomar och vilka motmedel som finns mot ett visst gift.

MEKANIK

GRUNDEGENSKAP: INT

Det här är rätt färdighet om man vill bygga, modifiera eller reparera mekaniska maskiner som motorer, robotar, bilar, verktyg, osv.

SPECIALFÄRDIGHETER

UNDVIKA

GRUNDEGENSKAP: special (DB)

Denna färdighet används när man vill undvika att bli träffad av motståndares eldgivning och andra hot som uppträder plötsligt. Det är mer ett sjätte sinne än en vanlig färdighet. Grundvärdet utgörs av stridsvärdet DB (defensiv bonus), som baseras på SMI och INT.

PERCEPTION

GRUNDEGENSKAP: special (PB)

När man vill hitta något som är dolt eller svårt att upptäcka, antingen

genom att aktivt söka efter det eller råka lägga märke till det, slår SL dolt ett perceptionsslag. Grundvärdet utgörs av perceptionsbonusen (PB), som baseras på INT och PSY och återfinns i Stridsvärdestabellen.

KONSTEN

GRUNDEGENSKAP: special

Denna «färdighet» nämner vi här bara för att vara konsekventa och visa att formler från Konsten köps med de fria färdighetstillvalen. Hur man lär sig formelnerna är en helt annan historia. Bara inkvisitorer och mystiker kan lära sig formler. Utförlig information finns i kapitlet «Brödraskapet» och «Konsten».



INDIVIDUELLA FÄRDIGHETER

Varje färdighet kan ha lite olika betydelse för varje individ. En inbrottstjuv med ett högt FV i Socialt umgänge vet antagligen vem som är vem i den undre världen, liksom vilka barer man kan snappa upp information på och vilka hälare det är bäst att säga prylarna till, etc. En högrävande playboy med samma höga FV i Socialt umgänge känner istället till vilka de rikaste familjerna är i en viss stad och vilka restauranger som är att föredra, etc. En filmstjärna kan använda Retorik för att bli en bättre skådespelare, medan en gängledare skulle använda samma färdighet för att peppa upp sina undersåtar. Även om alla individerna ovan har samma färdighet, använder var och en den på sitt speciella sätt. Både SL och spelarna bör ha rollpersonens bakgrund i åtanke när man använder färdigheter.



ATT SKAPA NYA FÄRDIGHETER OCH UNDERFÄRDIGHETER

De färdigheter vi presenterat här är noga utvalda för att ge ett allsidigt urval av den sorts färdigheter som kan ha betydelse i spelet. Men vi kan inte beskriva alla tänkbara färdigheter som rollpersonerna kan vilja skaffa sig. Därför bör SL och spelarna känna sig fria att tillsammans skapa

nya färdigheter när så behövs, och placera dem inom ett lämpligt expertisområde. Om en ny färdighet är mycket lik en som redan finns, kan den vara en «underfärdighet», vilket innebär att halva FV för den gamla färdigheten automatiskt överförs till den nya. Till exempel skulle en person med FV 14 i Administration få FV 7 «gratis» i den nya underfärdigheten Juridik.

Några förslag till nya färdigheter och underfärdigheter:

NÄRSTRID: Alla slags kampsporter (SMI eller STY), Kommando-strid (SMI), Stångvapen (SMI), Gruppstrid (PSY), Två vapen (SMI), Bågskytte (PSY).

ELDVAPEN: Eldkastare (STY eller SMI), Lavettmonterade vapen (SMI), Kanoner (STY, SMI eller INT), Skjuta från höften (SMI), Särskilda vapensystem (INT, SMI eller STY).

KOMMUNIKATION: Muta (PER), Ljuga (PER), Värdesätta (INT), Pruta (PER), Intervjua (PER/INT), Juridik (INT), Ekonomi (INT), Alla slags språk (INT),

EXEMPEL PÅ MODIFIKATIONER PÅ FÄRDIGHETSSLAGET

Omständighet	Skador	Ljus	Vind eller lätt regn	Stress	Rörelse	Utrustning
Modifikation -1	Man har blivit träffad en eller två gånger i en kroppsdel	Gryning/skymning utomhus eller en fackla inomhus	Hård vind eller kraftigt regn	Någon skjuter på dig	Du joggar	Krutet i patronerna är fuktigt
Modifikation -2	Tre eller fyra träffar i en kroppsdel	Fullmåne utomhus eller ett stearinljus inomhus	Storm, snö eller hagelskur	Inkommande eld från flera håll	Du springer	Biljakt med punktering på ett hjul
Modifikation -3	Skadad i mer än en kroppsdel	Ett stearinljus i ett stort rum.	Snö- eller hagelstorm	«VARNING! Denna byggnad kommer att sprängas om tre sekunder!»	Du spurtar	Gevärets sikte är sönder eller fel inställt
Modifikation -4	En kroppsdel har inga KP kvar	Månljus genom moln utomhus	Orkan	Dina kläder brinner	Du springer för livet	Du försöker störa ut en dataöverföring med en freestyle
Modifikation -5	Två eller flera kroppsdelar har inga KP kvar	Kolsvart eller förbundna ögon Väder		Du faller genom luften mot en säker död	Du hänger fastklamrad under en helikopter	Du försöker muta vaken med en ask tandpetare



Kunskap om den Mörka Legionen (INT), Religionskunskap (INT), Psykologi (INT), Filosofi (INT).

RÖRELSE: Flyga jaktplan (PSY/INT), Flyga helikopter (INT/PSY), Köra bandfordon (SMI), Köra motorcykel (SMI), Alla slags sporter (SMI eller STY), Skidåkning (STY), Gömma sig (SMI), Akrobatik (SMI/STY), Segla (SMI), Falla/dyka (SMI), Rida (SMI).

TEKNIK: Cybernetik (INT), Matematik (INT), Fysik (INT), Atomfysik (INT), Kirurgi (INT), Stickning (SMI), Alla slags hantverk (INT eller SMI).

FÄRDIGHETSSLAG

När man vill göra någonting och det finns en rimlig risk att man misslyckas, slå ett färdighetsslag. SL bestämmer vilken färdighet som är mest lämplig och vilka omständigheter som eventuellt modifierar träningslaget.

Det är omöjligt att ge exakta riktlinjer för alla situationer som är tänkbara i ett rollspel. Därför är det upp till SL att vara flexibel och tillämpa sina egna modifikationer. Tänk på att det normalt kräver ca 4 års träning att få +5 på ett färdighetsvärde.

HUR MAN TOLKAR FÄRDIGHETSSLAGET

Slår man LÄGRE ÄN ELLER LIKA MED sin CL, har försöket lyckats. Är träningsresultatet högre än CL, har man misslyckats. Det finns två specialfall: PERFEKTA SLAG och FUMMEL.

HÄR ÄR NÅGRA RIKTLINJER FÖR OLIKA SG.

Svårighet	Svårighetsgrad (SG)
Pinsamt enkelt: ta på sig strumpor	+20
Mycket lätt: bra förberedelser	+10
Lätt: SL känner sig generös	+5
Normal: typisk uppgift under normala förhållanden	+/-0
Svårt: SL är snarstucken	-5
Mycket utmanande: en heroisk uppgift	-10
Extremt utmanande: ett omöjligt hjältedåd	-20

MODIFIKATIONER

Det är svårare att gå på slak lina än på spänd. Det är svårare att klättra uppför glasvägg på en skyskrapa än att klättra uppför en stege. Det är lättare att träffa med ett gevärsskott på skjutbanan en solig söndagsmorgon än att göra det när man sårad kryper fram mitt i en desperat eldstrid mot horder av vrålande nekromutanter i de stinkande, rökfyllda, nattsvarta katakomberna under nefaritfurstens Alakhais citadell på Venus.

Därför modifierar SL rollpersonernas färdighetsvärden efter omständigheterna. Några typiska anledningar till modifikationer:

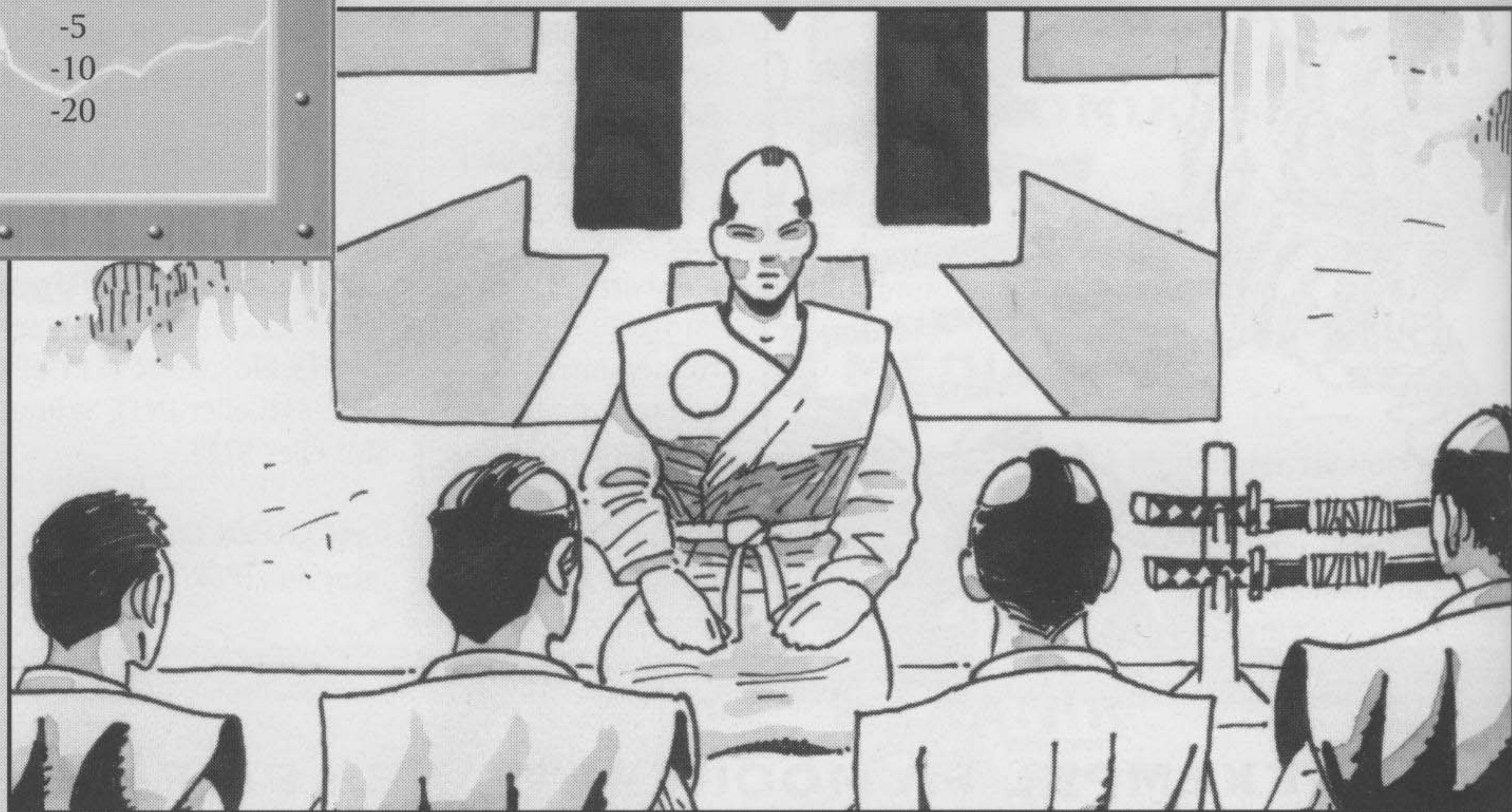
NEGATIVA FAKTORER

- Skador
- Dåligt ljus
- Dåligt väder
- Extrem stress
- Dålig utrustning

POSITIVA FAKTORER

- Förberedelser
- Erfarenhet
- Perfekta ljus- och väderförhållanden
- Lugn situation
- Extra bra utrustning

För varje anledning till negativ modifikation sänker man FV med mellan -1 till -5. För varje anledning till positiv modifikation höjer man FV med mellan +1 till +5. Resultatet, alltså färdighetsvärdet när alla modifikationer har lagts till eller dragits ifrån, kallas Chans att Lyckas (CL), vilket är precis vad det är. På föregående sida finns en tabell som ger en uppfattning om hur extrema modifikationer som kan tillämpas. Se också kapitlet «Strid», där det står mer om modifikationer i stridssituationer.

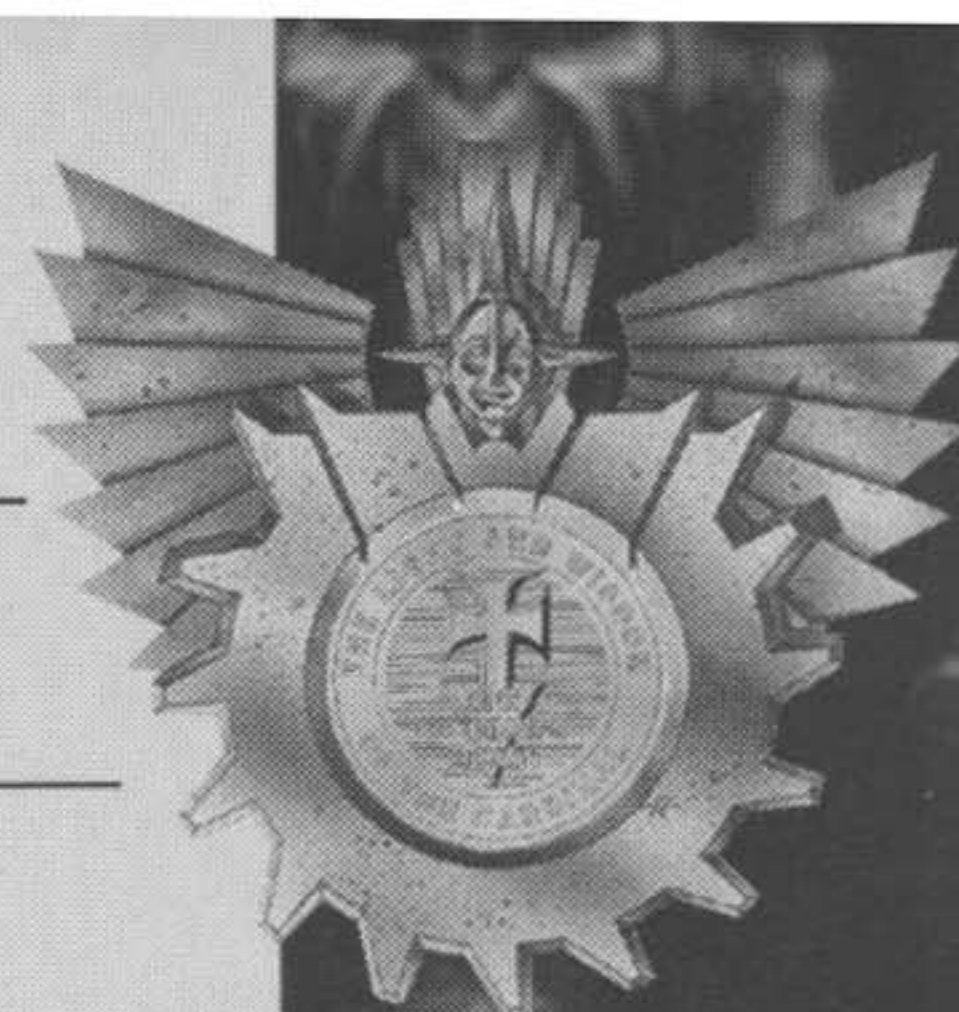


PERFEKT SLAG. Om tärningen ger en ETTA räknas det alltid som ett PERFEKT SLAG. Exakt vad detta innebär måste SL avgöra, men det innebär alltid det bästa tänkbara resultatet av handlingen. I strid, till exempel, betyder det att man gör maximal skada utan avdrag för rustning.

LYCKAT. Slår du lägre än eller lika med din CL, innebär det att du har lyckats med det du försökte göra.

MISSLYCKAT. Slår du högre än CL, har du misslyckats.

FUMMEL. Ger tärningen 20, är det alltid FUMMEL. SL avgör vad som händer, men det bör vara värsta tänkbara misslyckande; till exempel råkar du skjuta en dig själv i foten, eller också tappar du pistolen och den ramlar ned i en avloppsbrunn. Katastrofen bör vara värre för en person med låg CL eller FV än för en med höga värden.



ATT ANVÄNDA GRUNDEGENSKAPERNA

Det finns situationer där ens erfarenheter inte är värda ett öre, utan man måste lita helt på sina fysiska och mentala resurser, dvs grundegenskaperna. Det kan till exempel vara när man försöker pressa bort en 200 kg tung pelare från sin kamrats medvetlösa kropp, när man försöker motstå en mental attack från ett onskfullt väsen som använder den Mörka symmetrin, när man blir utsatt för gifter och gaser, eller försöker tolka okända magiska symboler, osv.

I alla sådana situationer använder man grundegenskaperna i stället för färdighetsvärdena. I färdiga äventyr anges det oftast i texten om det är lämpligt att använda en grundegenskap eller en färdighet.

Precis som FV modifieras när man slår för en färdighet, modifieras grundegenskapsvärdet efter omständigheterna när man använder en grundegenskap. SL tilldelar försöket en svårighetsgrad mellan +25 och -25. Om det modifierade grundegenskapsvärdet blir 1 eller lägre,

misslyckas försöket automatiskt. Om grundegenskapsvärdet däremot blir 20 eller mer, lyckas försöket automatiskt.

När två rollpersoner direkt «jämför» sina värden, t.ex. vid en armbrytning (STY) eller ett parti schack (INT), slår varje spelare ett tärningsslag och räknar fram differensen mellan sitt resultat och modifierade grundegenskapsvärde. Den rollperson som var längst ifrån ett misslyckande, eller (om båda misslyckas) närmast framgång, vinner.

Exempel: McBride utsätts för en nervgas med SG -10. Nervgas «attackerar» kroppen, så spelaren och SL använder McBrides FYS som är 14. Detta betyder att spelaren måste slå 4 ($14-10=4$) eller lägre med 1T20 för att McBride ska motstå gasen. Mot en gas med SG 14 (vilket skulle innebära 0... automatiskt misslyckande) skulle McBride ha varit hjälplös.

ATT FÖRBÄTTRA FÄRDIGHETER

Allt eftersom äventyren går vidare får din rollperson mer erfarenhet i sina gamla färdigheter, och har även möjlighet att lära sig nya. I spelet fungerar detta så att SL ger rollpersonerna hjältepoäng som spelarna kan omvandla till tillval i färdigheter och höjda grundegenskaper. Hjältepoäng kan användas genast eller sparas till senare.

- För EN HJÄLTEPOÄNG får man göra ett fritt färdighetstillval, men inte i en färdighet där man redan har åtta tillval (normalt maximum). Man får göra upp till åtta tillval i ALLA färdigheter, i vissa får man göra mer.
- För TVÅ HJÄLTEPOÄNG får man göra ett färdighetstillval utöver de åtta första, under förutsättning att ens FV är LÄGRE ÄN den grundegenskap som färdigheten baseras på. Man får +1 för alla tillval utöver det åttonde. (Man får dock ALDRIG ha fler än åtta tillval i specialfärdigheter, utom i formler.)
- För EN HJÄLTEPOÄNG kan man höja sin PER med ett. Det finns ingen begränsning av hur hög PER man kan ha, men det går bara att höja den med ett steg i taget.
- För TRE HJÄLTEPOÄNG får man höja en annan grundegenskap med ett. Det finns ingen begränsning av hur höga värden man kan ha, men det går bara att höja dem med ett steg i taget.
- Alla ökningar av grundegenskaper påverkar omedelbart de stridsvärden som baseras på dessa grundegenskaper. Ökningarna påverkar också det maximala antalet färdighetstillval, som beskrivits ovan.
- En medlem i Brödrskapet kan stiga en grad av Fullkomlighet genom att spendera ett antal hjältepoäng, motsvarande tre gånger sin nuvarande grad av Fullkomlighet.
- En rollperson kan spendera hjältepoäng för att motstå formler och Mörka gåvor som attackerar hans eller hennes sinne. Se bok 2, Ljuset, och bok 3, Mörkret.

En rollperson kan aldrig samla på sig fler hjältepoäng än att dessa täcker den dubbla kostnaden för den dyraste höjning han eller hon kan göra. För de flesta rollpersoner innebär detta en gräns på 6 hjältepoäng, eftersom att höjning av en grundegenskap (kostar tre hjältepoäng per steg) är den dyraste höjningen för «vanligt» folk. För medlemmar i Brödrskapet kan gränsen dock vara mycket högre än så, om deras grad av Fullkomlighet är hög.

Alla höjningar av grundegenskaperna påverkar omdebart stridsvärdena. Även färdigheternas GRUND, och därmed också FV, påverkas av höjda grundegenskapsvärden.

UTDELNING AV HJÄLTEPOÄNG

En av SL:s viktigaste uppgifter är att dela ut hjältepoäng – är man för snål med dem tycker spelarna att det är tråkigt, är man för generös blir spelarna bortskämda och deras rollpersoner blir så effektiva att inga uppdrag längre är någon utmaning.

Några typiska exempel på när man bör dela ut hjältepoäng:

- När en rollperson, i en svår situation, lyckas med en handling som verkligen räddar alla från ett totalt misslyckande. (Typ 1 HP.)
- När en rollperson ensam utför ett extremt hjälteedåd, t.ex. dräper en nefaritifurste eller ensam räddar en hel pansardivision från att utplånas. (Typ 5 HP.)
- När en rollperson/spelare slutför ett äventyr som han har bidragit ordentligt till. (Typ 3 HP.)
- När en spelare rollspelar sin rollperson väl. (Typ 4 HP.)
- En poäng kan delas ut för två månaders intensiv, målinriktad träning. Det kostar emellertid 10.000 mark per månad att träna.



STRID

När det blir strid i Mutant Chronicles använder man golvplaner och tennfigurer för att visualisera det som händer. Det är bäst om varje spelare har sin egen figur, allra helst en målad tennfigur (kolla gärna in de häftiga Warzone-figurerna... speciellt framtagna för Mutant Chronicles världar). Försök ställa upp hela scenen så realistiskt som möjligt. Bord, stolar, väggar, trappor, dörrar och andra detaljer kan ritas med blyerts eller markeras med tändsticksaskar, suddgummin eller andra små föremål.

Om du använder rutat papper (eller motsvarande) rekommenderar vi att varje ruta räknas som 1.5 meter. I alla våra beskrivningar av personer, vapen, etc. har vi för enkelhetens skull angivit förflyttning och räckvidd i både antal rutor och antal meter. Du kan förstås «spela» striden utan vare sig golvplaner eller pappersskisser, t.ex på en tom bordsyta, men då bör du fastställa en skala. Två centimeter kan t.ex. motsvara 1.5 meter, etc.

Striderna är en av de viktigaste och mest spännande delarna av rollspelet i Mutant Chronicles världar. Det är också en av de farligaste situationerna för rollpersonerna, och därför är reglerna rätt omfattande. Stridens förlopp är indelat i stridsrundor om 5 sekunder, enligt följande upplägg:

- Bestäm stridsordningen genom att slå initiativslag.
- Den som har högst initiativ börjar med att utföra sina handlingar. Det är dock möjligt att spara en eller flera handlingar till att försvara sig med om man skulle bli angripen av personer som ännu inte har utfört sina handlingar. För varje sparad handling får man slå ett Undvika-slag senare i stridsrundan.
- Om rollpersonen angriper någon, slår man för det genast. Han gör ett eller flera färdighetsslag för att se om han träffar; mål som har handlingar kvar kan försöka undvika attackerna. Om angriparen träffar slår man för att se vilka skador offret får, och resultatet får effekt omedelbart.
- När den första personen har gjort sitt, kommer turen till nästa person i initiativordningen, och man upprepar proceduren tills stridsrundan är slut. Då börjar man om, och striden fortsätter tills alla har flytt eller är döda eller så sårade att de inte kan göra något mer.

STRIDSORDNING

För att avgöra stridsordningen slår varje spelare 1T10 och adderar resultatet till sin SMI. SL slår för alla SLP. Summan är initiativvärdet. Slå en gång till för att skilja, om två eller flera personer får lika högt initiativvärde. Ett tips är att skriva en lista över alla de inblandade med deras initiativvärden. Den som har högst initiativ handlar först i stridsrundan, sedan den med näst högst initiativ, och så vidare. När det

blir en persons tur att handla, utför han alla de handlingar han har kvar (som han inte redan har spenderat på att Undvika).

Rollpersoner (men inte SLP) har rätt att stå över sin tur i ordningen, och handla sist i stridsrundan. Det ger dem möjlighet att vänta och se vad deras motståndare gör. Å andra sidan är det alltid en fördel att skjuta först... Rollpersoner (men inte SLP) kan också «spara» handlingar för att



BERGTING 95



kunna undvika angrepp senare i samma stridsrunda. Det går däremot inte att spara handlingar till nästa stridsrunda. Handlingar som man sparat för att Undvika går förlorade om de inte används.

Alla effekter av skador och Undvikanden tillämpas omedelbart (t.ex. kan en rollperson förlora handlingar på grund av en skada tidigare i rundan, så att han inte får göra något alls när det blir hans tur).

OLIKA SORTERS HANDLINGAR

Handlingar representerar sådant som tar tid att göra i en stridsrunda. Det finns fyra olika sorters handlingar. Det tar ingen tid att tala, tänka eller

vända sig om (eftersom man kan göra annat samtidigt), och därför räknas dessa saker inte som handlingar. Handlingar som inte hör till kategorin «egentliga stridshandlingar», till exempel att starta en bil, göra i ordning en sprängladdning, vända en bokhylla, etc., tar normalt tre handlingar (dvs en hel stridsrunda för en genomsnittlig rollperson).

De fyra sorternas handlingar är:

- Förflytta sig
- Undvika
- Attackera
- Special

DE FYRA SORTERNAS HANDLINGAR ÄR:

FÖRFLYTТА SIG

Du får flytta upp till din fulla Förflyttningsförmåga.

Använd aktuell Rörelsefärdighet vid behov (SL avgör).

ATTACKERA

Du får göra antingen en Missilattack eller en Närstridsattack.

Använd aktuell Strids- eller Eldhandvapenfärdighet.

För missilattacker...

- krävs Siktlinje,
- kan du använda två handlingar för att utföra en sikrad attack

UNDVİKA

Du kan Undvika (alla attacker) eller Parera (närstridsattacker) när som helst i stridsrundan, förutsatt att du har handlingar kvar.

Använd Undvika eller Parera.

CL för ett Undvika-slag bör aldrig vara högre än 10 oavsett omständigheterna.

SPECIAL

Inkluderar t.ex. att använda Konsten (tar en handling), Mörka Symmetrin (också en handling), omladdning, detonera bomber, och annat hjältemodigt...

Använd aktuell färdighet vid behov (SL avgör).

En «Specialhandling» kan ta ingen, en eller flera handlingar och kräva inget, ett eller flera färdighetsslag, allt beroende på SL:s goda omdöme...

FÖRFLYTТNING

Reglerna för förflyttning är enkla: en ruta är ett steg. Man kan röra sig åt vilket håll som helst; framåt, bakåt, åt sidan eller diagonalt. Att vända sig kostar inget. Att öppna en dörr kostar normalt ett extra steg.

En rollperson får alltid röra sig minst en ruta per handling så länge han lever och har minst en KP kvar i ett ben.

Vissa terrängtyper kan vara svårare att röra sig i än andra, och kosta två handlingar per steg, till exempel trappor, seg lera, gå på lina, osv. SL avgör från fall till fall.

Den börda rollpersonen bär på, rustning, vapen och annan utrustning

inkluderat, (men ej kläder) påverkar rollpersonens förflyttning. Tabellen intill visar aktuella modifikationer.

BÖRDANS TOTALA VIKT

STY

STY x 2

STY x 4

STY x 6

STY x 10

MODIFIKATION

ingen

-1 ruta/handling

-2 ruta/handling

-3 ruta/handling

-4 ruta/handling

FOTNOT: En rollperson kan alltid förflytta sig minst en ruta per stridsrunda, så länge han eller hon lever och har minst en KP kvar i ett utav benen.

ATTACKERA

För varje handling man använder till att attackera får man göra en

- Missilattack (eldvapen, kastvapen, missilvapen), eller en
- Närstridsattack (alla närstridsattacker, med eller utan vapen)

SIKTLINJE

Pistoler och gevär som skjuter runt hörn är ännu inte uppfunna. För att skjuta på en motståndare måste man ha en fri siktlinje till denne, dvs det får inte finnas föremål i vägen som kan hindra projektilen. Om en rak linje från rollpersonen till målet skär genom en vägg eller en ruta som

innehåller en annan person, har man inte fri siktlinje. Var generös. Se även illustration här intill.

AVSTÅND

Avståndet mellan två kombattanter räknas i antal rutor. Avståndet räknas precis som steg när man förflyttar sig (avståndet till angränsande ruta är 1). För varje vapen finns en maximal räckvidd angiven, som anger det längsta håll på vilket vapnet kan användas. Vid större avstånd är vapnet för ineffektivt för att det skall vara meningsfullt att slå tärning.



Dessa figurer är inte i siktlinjen
(blockeras av andra figurer)

Dessa figurer är inte i siktlinjen
(blockeras av väggar)

avståndsmodifikationerna för Attack med siktning, medan du annars använder tabellen för Okontrollerade attacker.

Lägg märke till avdraget på -3 när man skjuter på någon som står i rutan intill. Observera också att det inte går att spendera en extra handling för att sikta om målet är närmare än två rutor (3 meter).

UNDVIKA OCH PARERA

Undvika-slag kan göras mot alla lyckade missilattacker, oavsett vems tur det är. Det tar en handling att Undvika, så om man inte har några handlingar kvar får man inte försöka Undvika.

För att Undvika slår man 1T20 lägre än eller lika med sitt modifierade FV för färdigheten Undvika. Lyckas man, betyder det att attacken har missat.

UNDVIKA

Färdigheten Undvika illustrerar våra hjältars «sjätte sinne», en undermedveten förmåga att undgå att bli träffad. I verkligheten är det givetvis omöjligt att ducka för en kula som kommer farande med 1.000 m/s. I verkligheten kan även den tappreste, modigaste och skickligaste bli dödad på ett slumpartat och meningslöst sätt. Men det här är inte verkligheten utan en saga, där rollpersonerna är hjältar – och hjältar dör bara på heroiska sätt. Därför har vi tagit med färdigheten Undvika.

Vill man ha mer realism kan man använda den defensiva bonusen omodifierad i stället för färdigheten Undvika i situationer där den angripne inte är medveten om attacken. CL bör aldrig överstiga 10 när man försöker Undvika.

OKONTROLLERAD ATTACK (EN HANDLING)

AVSTÅND	CL MODIFIKATION
1 ruta	-3
2-5 rutor	±0
6-8 rutor	-1
9-11 rutor	-2
12-14 rutor	-3
15-17 rutor	-4
18-20 rutor	-5
+3 rutor	-1

En missilattack, dvs att rikta vapnet åt rätt håll och avfira det, tar normalt en handling. Om man vill öka sin chans att träffa kan man spendera två handlingar på attacken, en för att sikta och en för att avfira. Om du lägger två handlingar på att sikta använder du

PARERA. Att parera fungerar precis som att Undvika, men kan bara göras mot närstridsattacker. Har man inget vapen eller annat föremål att parera med, träffar attacken automatiskt en av armarna (offret väljer vilken).

När man parerar slår man 1T20 gentemot sitt modifierade FV i Parera. Om resultatet är lika eller lägre med FV så lyckas man parera och attacken missar.

KOMBINERADE HANDLINGAR

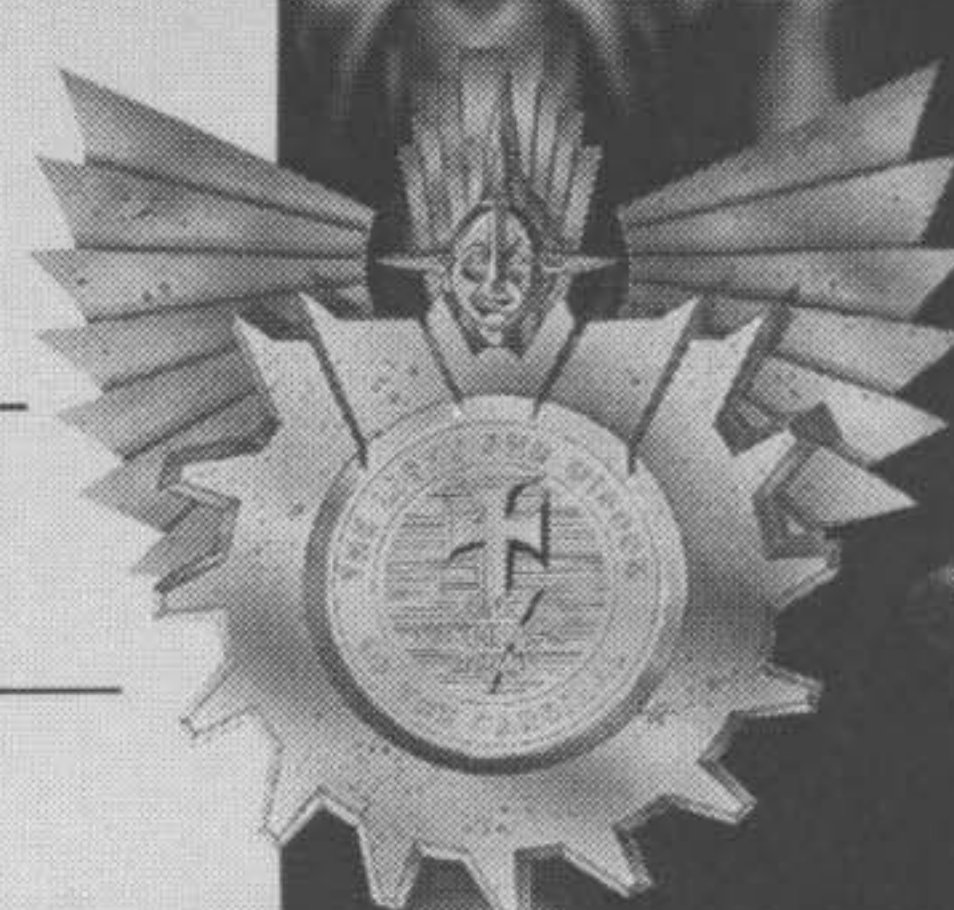
Kombinerade handlingar består utav flera olika manövrar som slagits samman. En rollperson måste vanligtvis spendera flera handlingar för att genomföra en kombinerad handling.

RUSA. Att RUSA innebär att man snabbt springer rakt mot den som man angriper. Det tar bara en handling och man hinner springa en eller två rutor och därefter anfalla med en normal attack. Om det är en missilattack får man bara röra sig en ruta, och CL halveras (avrunda uppåt). Om det är en närstridsattack får man röra sig en eller två rutor (om man är fysiskt kapabel att göra det), men får ett avdrag med -4 per steg på CL (dvs -4 eller -8).

ATTACK MED SIKTNING (TVÅ HANDLINGAR)

AVSTÅND	CL MODIFIKATION
3-150 m (2-100 rutor)	±0
150-300 m (100-200 rutor)	-3
300-450 m (200-300 rutor)	-6
450-750 m (300-500 rutor)	-9
750-1050 m (500-700 rutor)	-12
+300 m (+200 rutor)	-3





ANDRA Kombinerade handlingar kan också kombineras med varandra, såvida inget annat sägs. Sådana dåd kan bara utföras av hjältar... med andra ord rollpersoner och högaktade SLP.

EXEMPEL: McBride kombinerar en «noggrant siktad» närstridsattack med en «rusning». I den första handlingen rusar han en ruta framåt, vilket ger honom CL 10 i stället för hans normala 14. I den andra handlingen «siktat han noga» och lägger på en bonus på +3, så den slutgiltiga CL blir 13. I den tredje handlingen skulle



SIKTA NOGA. Att SIKTA NOGA kan göras både i närstrids- och missilattacker. Attacken måste följa omedelbart efter siktningen, i den efterföljande handlingen. När man «siktat noga» kan man välja mellan att få +3 till CL ELLER att modifiera träffområdesslaget med upp till ± 5 (dvs om man slår 12 kan man välja vilket träffområde som helst mellan 7 och 17). En siktad attack (två-handlingars) där man dessutom «siktat noga» tar tre handlingar. Attacken sker således i den fjärde stridsrundan.

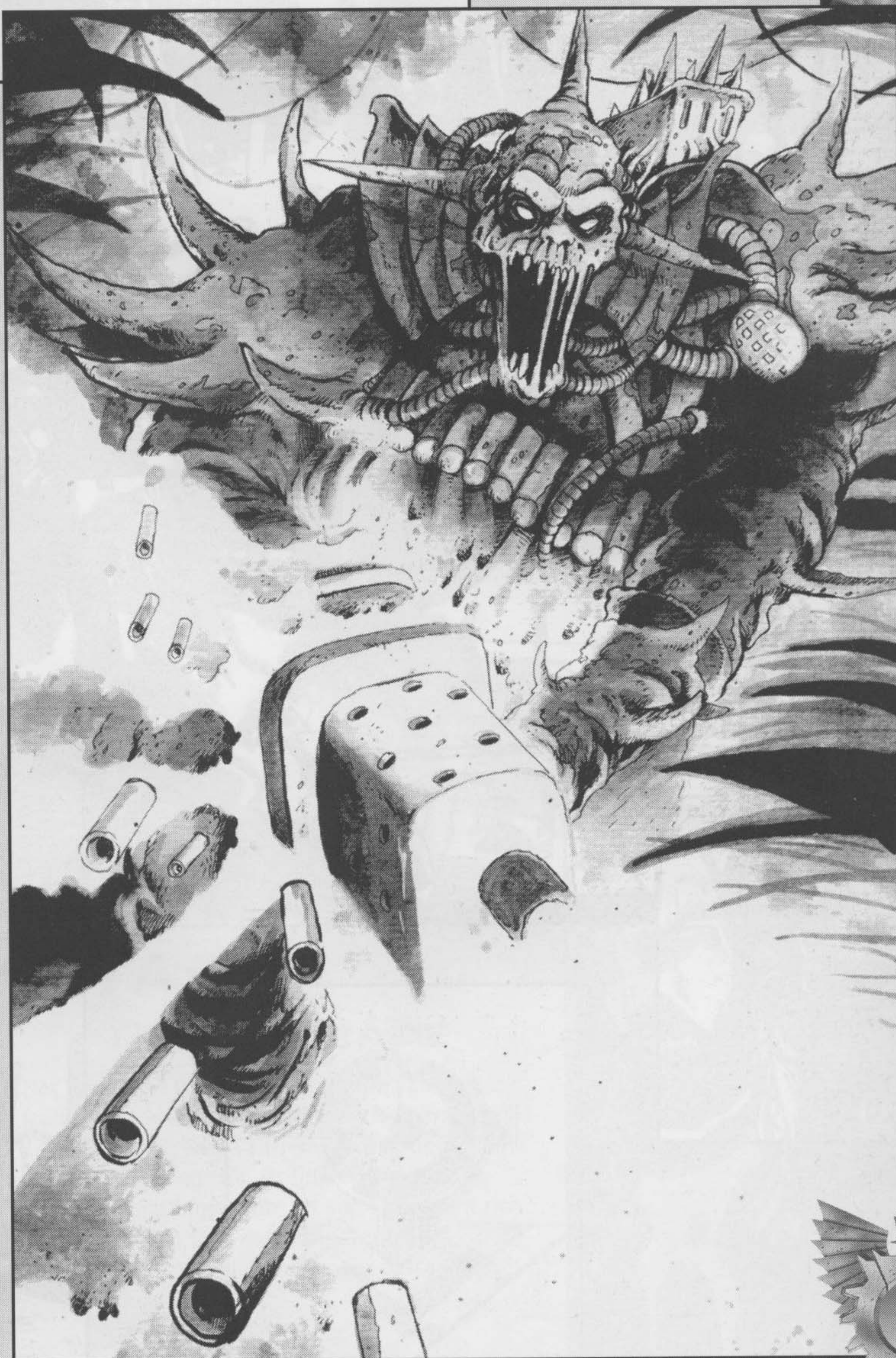
FOKUSERING. FOKUSERING kan endast utföras vid närstridsattacker. Angreppet måste följa omedelbart efter fokuseringen, i den efterföljande handlingen. När man fokuserar sina krafter gör man ett normalt PSY-slag. Om det lyckas gör attacken dubbel skada (slå skada två gånger, träffområde en gång). Misslyckas man, gör attacken bara halv skada (avrunda uppåt).

TA SKYDD. Att TA SKYDD kan vara att kasta sig mot närmaste skyddande föremål (skåp, bord, bombkrater, hörnet av en byggnad, osv, max en ruta bort). Gör man detta får man automatiskt slå för Undvika mot ALLA lyckade missilattacker i den omgången, oavsett hur många det är. Men att ta skydd måste vara den första handlingen man utför i stridsrundan, och om man tar skydd får man inte göra någonting annat i samma stridsrunda. Har man redan använt en eller flera handlingar, eller om man är så sårad att man förlorat handlingar på grund av det, får man inte ta skydd. Att ta skydd fungerar inte mot närstridsattacker.

Det spelar ingen roll om rollpersonen har en eller fyra handlingar, att ta skydd är alltid lika effektivt. I situationer där det inte finns någonting att ta skydd bakom, kan SL eventuellt modifiera spelarens Undvika-slag.

En person som har tagit skydd får stanna där om han vill. Så länge en person är kvar i skydd har alla missilattacker mot honom -5 på att träffa. Undvika-slag används däremot som vanligt och förbrukar handlingar på vanligt sätt (en per lyckad attack). Närstridsattacker påverkas inte av att man är i skydd. En person som är i skydd får inte flytta sig eller attackera, men det är en bra metod om man behöver ladda om ett vapen eller fixa ett eldavgbrott.

UTFALL. Utfall är en mycket effektiv men också riskabel manöver. Den tar två hela handlingar och gör det möjligt för rollpersonen att flytta sig ett steg, göra en attack, och återvända till den ruta han kom ifrån. Den angripande får inga negativa modifieringar till sin CL (till skillnad från när man rusar), men innan hans attack genomförs har alla kombattanter med fri siktlinje som inte agerat ännu och har handlingar kvar, möjlighet att angripa den som gör utfallet. Den utfallande kan inte Undvika dessa attacker.





själva anfallet skett, men eftersom den är «inbakad» i rusningen och redan «straffats», tar den ingen handling alls. Hela manövern tar alltså två handlingar. Hade det varit en missilattack, skulle McBride ha använt modifikationerna för en «okontrollerad attack».

ELDGIVNINGSSÄTT

Det finns fem olika eldgivningssätt. Vilka eldgivningssätt som kan användas för varje vapen anges i «Vapen»-kapitlet.

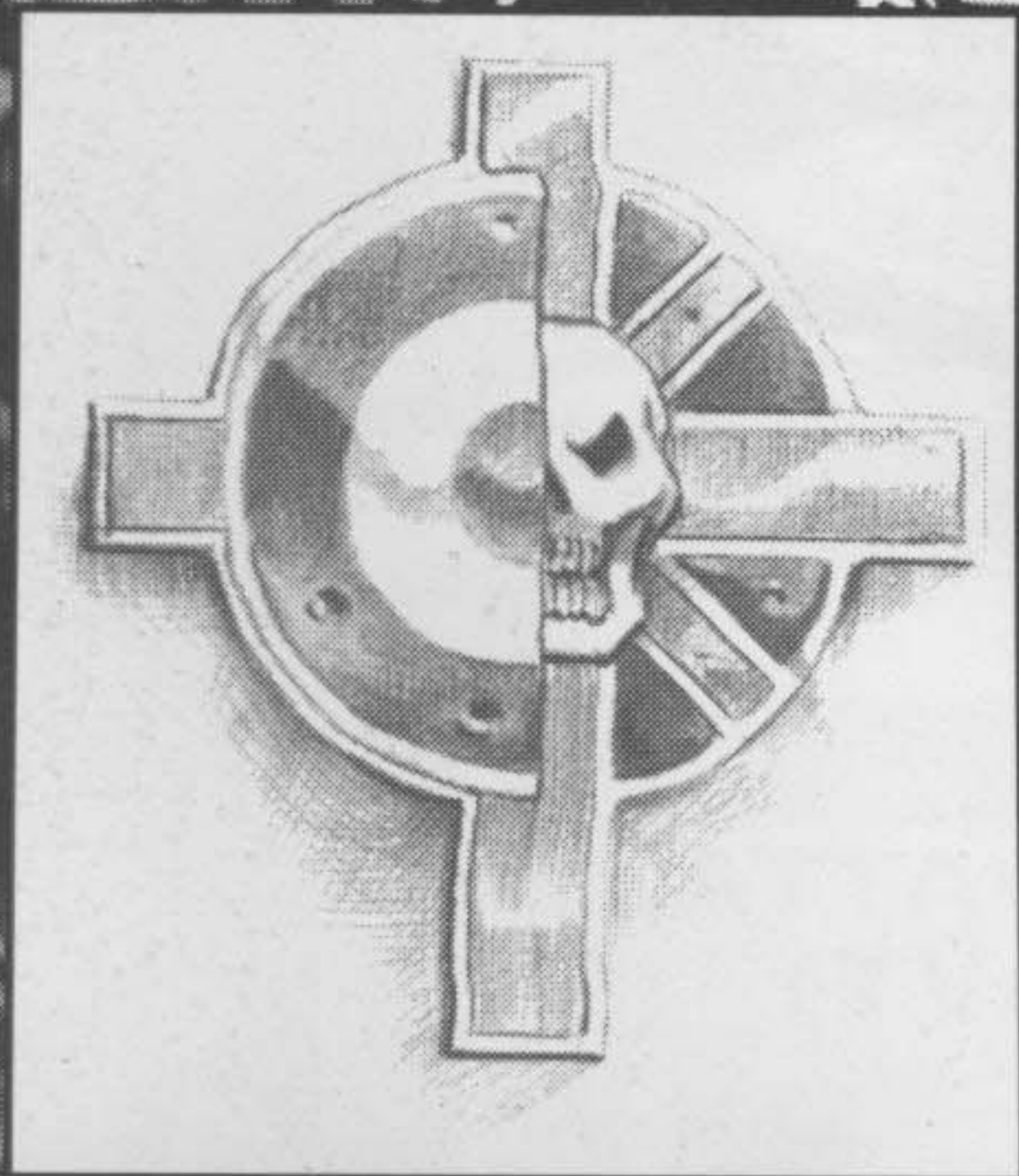
Alla attacker tar normalt en handling, om de inte sker med siktnings eller som kombinerade handlingar.

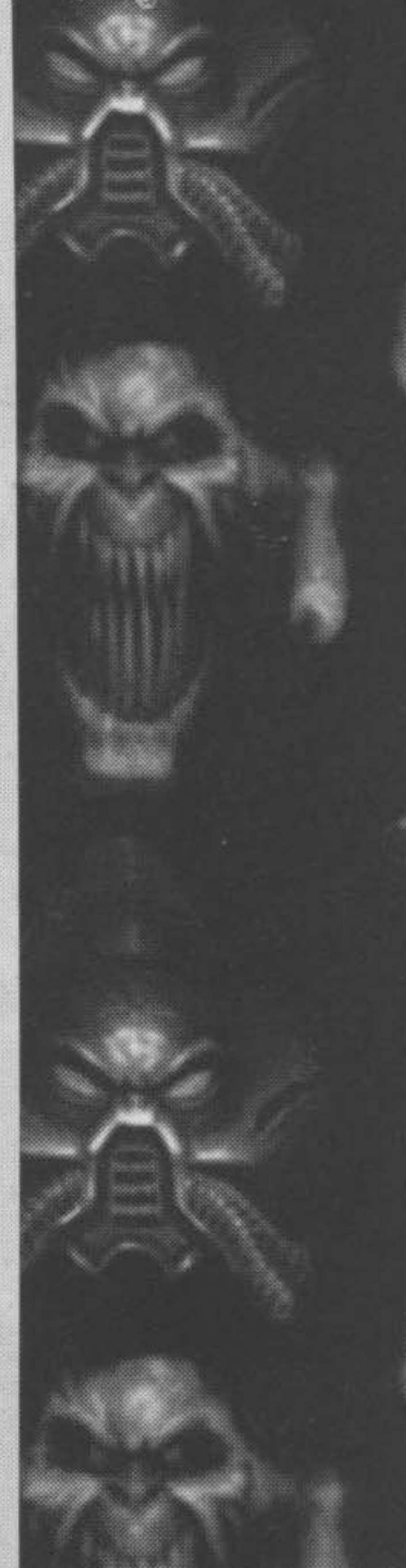
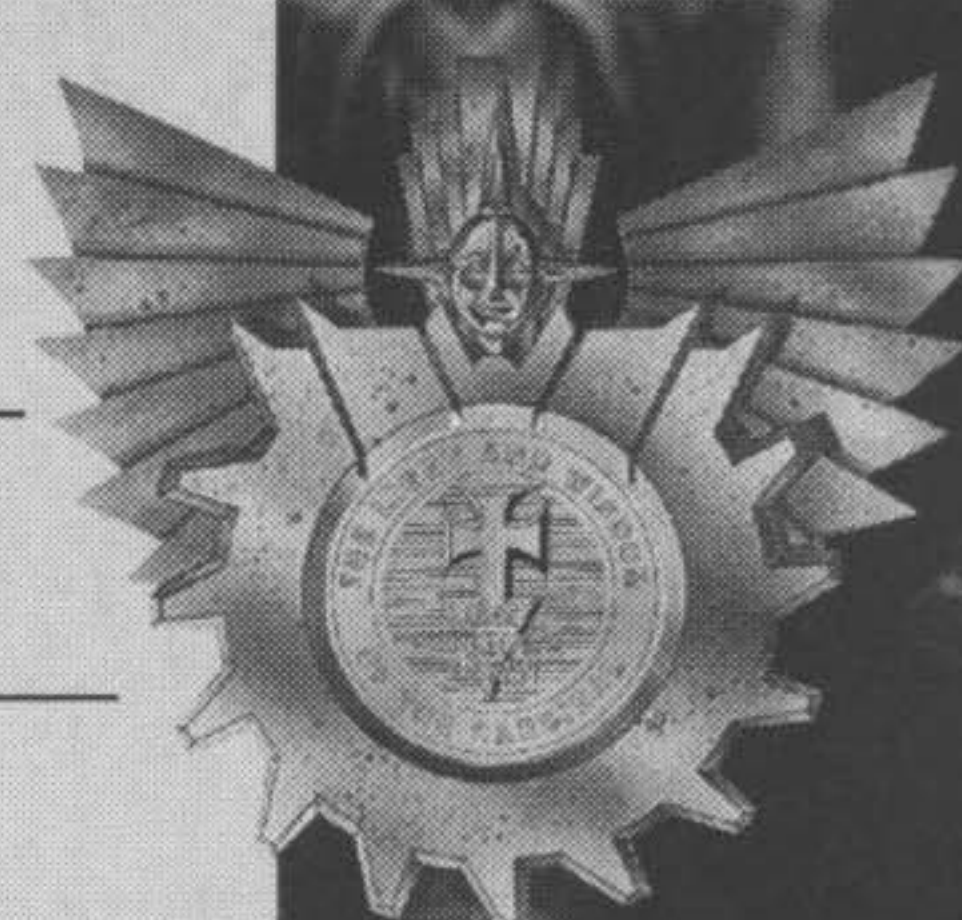
ENKELSKOTT. En attack med ENKELSKOTT utförs med ett tärningsslag för den aktuella färdigheten (Pistol, Gevär, Axelavskjutna vapen eller Granatkastare); om attacken lyckas slår man för normal skada. Minska ammunitionen med ett. Attacken kan undvikas på vanligt sätt.

TRESKOTTSSALVA. När man skjuter en TRESKOTTSSALVA gör man först en helt vanlig enkelskottsattack (som ovan); lyckas den, får man göra ytterligare ett attackslag, fast med den aktuella automatvapen-färdigheten («Lätta» om vapnets STY-krav är mindre än 17, «Tunga» om det är 17 eller högre) istället. Om någon av attackerna lyckas får målet Undvika – ETT lyckat Undvika-slag innebär att han undvikit båda attackerna. Minska ammunitionen med tre.

AUTOMATELD. AUTOMATELD fungerar precis som en treskottssalva, men man får göra ett tredje attackslag om den andra attacken lyckas. Minska ammunitionen med 10. Separata Undvika-slag måste göras för VARJE lyckat attackslag.

ELDSTÖT. Spelaren bestämmer hur många skott ELDSTÖTEN ska innehålla, minst 2, högst 5. För varje skott slår man ett separat tärningsslag precis som för enkelskott. För varje ny kula får rollpersonen ändra riktning en ruta, så med fem skott kan man skjuta mot maximalt fem olika, men angränsande, rutor. På det första skottet får man en modifikation på -2, och för varje efterföljande skott ytterligare -2, till CL. Alltså: 2 skott: -4, 5 skott: -10. Modifikationen gäller ALLA attackslagen. Om ett mål träffas av flera attacker, måste han slå separata Undvika-slag för varje lyckat slag om han vill undvika. Den angripande måste avsluta eldstöten, dvs han måste skjuta alla de skott han sagt att han tänker skjuta.





MEJNING. Med MEJNING kan man försöka «spraya» ett område med eld, vilket kan behövas om man angrips av många fiender på en gång. Bestäm först hur stort område som ska täckas (minst ett mål, maximalt 90°). Alla kombattanter som finns inom området utsätts för en attack med den aktuella automatvapen-färdigheten («Lätta» eller «Tunga») med -3 på CL för varje person i målområdet och som finns i siktlinjen. Personer som försöker Undvika en mejning har +3 på sina FV för Undvika. Minska ammunitionen med 20. Denna typ av attack kan inte kombineras med siktning.

PERFEKTA SLAG OCH FUMMEL

Ett PERFEKT SLAG kan inte Undvikas eller pareras. Det gör automatiskt maximal skada (och alltid minst 3) utan några avdrag för offrets eventuella rustning. Granater, eldkastare och andra vapen som påverkar flera personer, ger bara maximal skada på ett av offren; de andra får normala skador men kan inte Undvika. Ett perfekt slag när man skjuter automateld betyder bara att just den attacken är perfekt, och bara mot en enda person.

FUMMEL innebär alltid att man missar, även om man har stuckit in gevärspipan i munnen på ett medvetslöst offer eller kniven vilar mot hans strupe. Dessutom förlorar man automatiskt sina 1T6 följande handlingar, även om de sträcker sig in i en följande stridsrunda. Under den tiden kan man inte göra någonting alls, utom att Undvika eller ta skydd. Se även ELDAVBROTT och särskilda regler för fummel med granater.

OMLADDNING

Man kan inte skjuta om man inte har tillräckligt med ammunition i vapnet, och när man får slut på ammunition måste man ladda om. Hur lång tid det tar beror på vapnet, och anges i vapentabellen i kolumnen «omladdningstid», som anger hur många handlingar det tar att ladda om vapnet. Under dessa handlingar får man inte göra något annat. Om man måste Undvika under tiden behöver man inte börja om, men man får inte tillgodogöra sig de handlingar då man Undviker.

Slå ett färdighetsslag för den aktuella vapenfärdigheten för att ladda om. Om det lyckas är allt bra och man kan skjuta igen genast efter omladdningen. Misslyckas man, kan man försöka igen i nästa handling. Fummel betyder att man tappar magasinet (använd granattabellen för att se var det landar), och måste ägna en handling åt att plocka upp det, och sedan börja om från början med omladdningen.

ELDAVBROTT

När man fumlar med ett eldhandvapen slår man 1T10. Om resultatet är HÖGRE än vapnets ELDAVBROTTSVÄRDE (EV), har vapnet drabbats av eldavbrott. Annars förlorar man «bara» de vanliga 1T6 handlingarna.

När ett vapen fått eldavbrott måste man lyckas med TVÅ färdighetsslag för det aktuella vapnet innan man kan skjuta igen. Varje sådant försök tar en hel stridsrunda, under vilken man inte kan göra något annat. Om ett av dessa färdighetsslag misslyckas, får man försöka igen tills man har fått två lyckade slag. De behöver inte vara i följd.

TRÄFFOMRÅDE

NÄRSTRID	MISSILVAPEN	OMRÅDE
1-3	1-3	Vänster ben
4-6	4-6	Höger ben
7-9	7-8	Vänster arm
10-12	9-10	Höger arm
13-15	11-14	Mage
16-18	15-19	Bröst
19-20	20	Huvud

RESULTAT AV ATTACK

Om en attack lyckas och inte Undviks, gör den skada, dvs målet träffas.

1. Slå 1T20 för att bestämma var på kroppen man träffar.
2. Slå den/de skadetärning(ar) som hör till vapnet.
3. Slå 1T10 och dra bort tärningsresultatet ifrån rustningsfaktorn. Om summan blir negativ drabbas offret fullt ut av skadan. Om summan är positiv adderar man 1 till denna. Dra ifrån detta resultat från attackens skada.
4. Resultatet är det antal kroppspoäng som målet förlorar från den träffade kroppsdelen.
5. Eventuella effekter av skadan börjar gälla omedelbart.

TRÄFFOMRÅDE

Det finns två tabeller för att avgöra var man träffar, en för missilvapen och en för närstrid. Slå 1T20 och leta rätt på siffran i rätt kolumn. Följ raden ut till höger för att finna träffområdet. Särskilda handlingar som att sikta noggrant och särskilda vapen som handgranater och eldkastare har särskilda regler för detta.



SKADOR AV SPECIELLA VAPEN

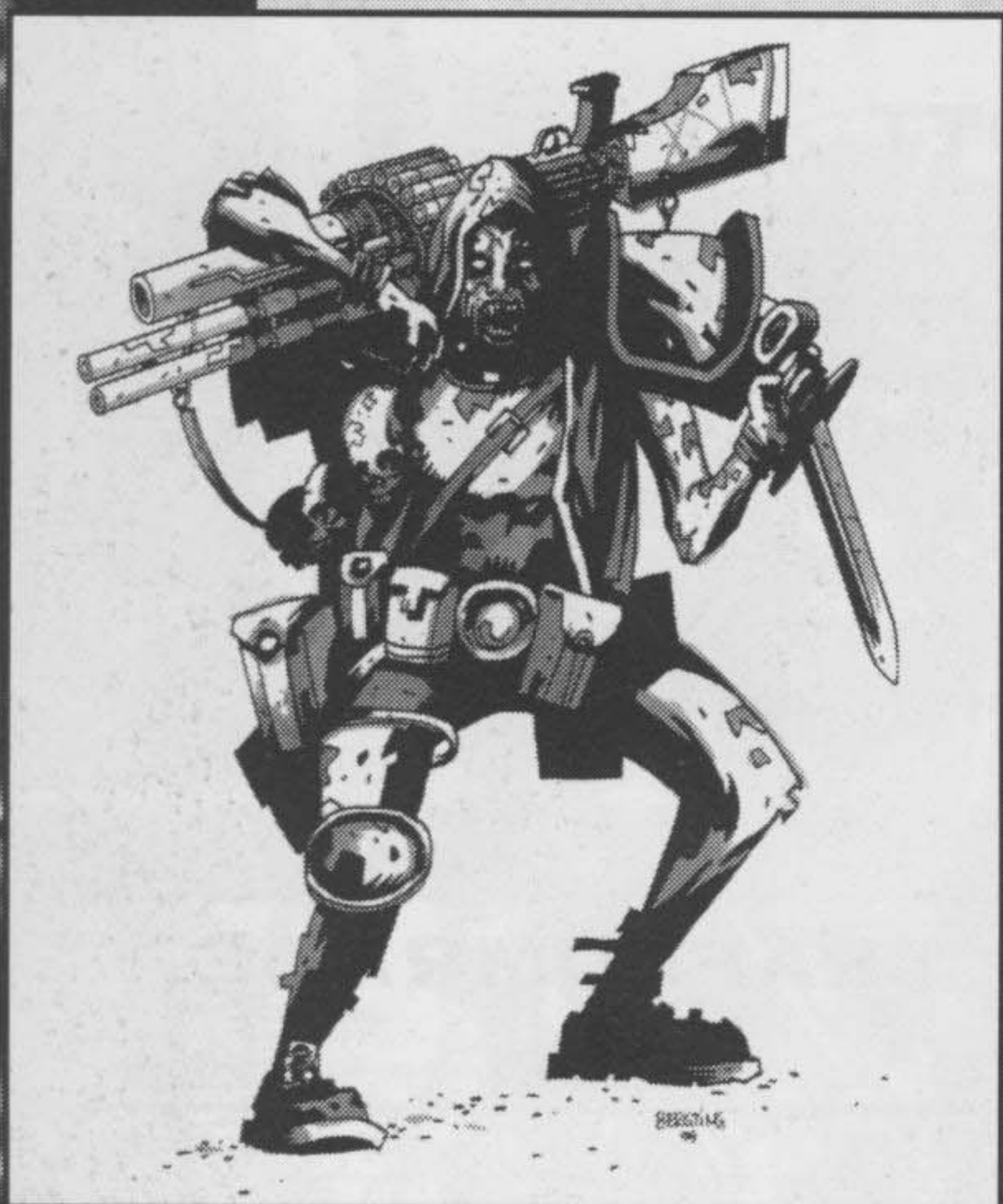
GRANATER

Det finns två sorters granater: handgranater som man kastar och granater som avskjuts med en granatkastare. Det tar en handling att avfyra en granat, och den exploderar alltid när den slår ned (=omedelbart).


Handgranater tar två handlingar att använda; en för att osäkra den och en för att kasta. Den andra handlingen kan samtidigt vara en «rusning» eller ett «utfall». Granaten exploderar i slutet av den andra handlingen. Det är möjligt att kasta redan i den första

handlingen, t ex för att undvika fummel, men då får man -5 på attackslaget och granaten fortsätter (om det är möjligt) 1T4 rutor (1T6 meter) i kastriktningen efter att den har slagit ned, innan den exploderar.

Alla skador från granater kan Undvikas på normalt sätt, men man måste slå separata tärningsslag för varje träff. När man använder en granat bestämmer man först i vilken ruta man vill att granaten skall landa. Siktlinjen kan gå genom rutor med andra personer, men inte genom väggar eller andra föremål som man inte kan lobba över.



Här siktar du.
Rutan kan vara tom eller skymd.

	1	2-3	4		
	5		6		
	7	8-9	10		

(Någonstans i denna riktning finns anfallaren)

Om attackslaget lyckas landar granaten i rätt ruta och exploderar där. Om attacken misslyckas slår man 1T10 och läser av i granattabellen för att se var granaten exploderar. Om det resultat som tabellen utvisar är omöjligt på grund av hinder, exploderar granaten så fort den träffar ett fast föremål.

Alla som befinner sig inom splitterytan och har fri siktlinje till explosionen utsätts för splitter. Beroende på granaten får de mellan 1 och 1T10 träffar som var och en gör den angivna skadan. Separata träffområden slås fram för VARJE splitter (skadeslag), och det är fullt möjligt att få flera träffar i samma kroppsdel.

Exempel: Granatkastaren GK-240 har följande värden:

#TO (Antal träffområden): 1T3

SY (Splitteryta): 1

SKA (Skada): 1T6+1

Detta betyder att alla mål i rutorna intill den ruta där granaten exploderar får 1T6+1 poängs skada i 1T3 kroppsdelar.

FUMMEL MED HANDGRANAT. Det finns två sätt att kasta en handgranat: på en eller två handlingar. Väljer man den «långsamma» metoden och fummlar med tärningarna, slår man 1T10 och läser av på granattabellen var den träffar. Resultaten 9 och 0 innebär att den exploderar vid kastarens fötter (i samma ruta).

Har man valt det snabba sättet att kasta granaten, hinner man ta upp en tappad granat innan den exploderar, och göra ett nytt försök – under förutsättning att man har en handling kvar. Det andra försöket blir då också ett «snabbkast». Skulle man fumla igen, är det inte mycket att göra. Tyvärr.

ELDKASTARE

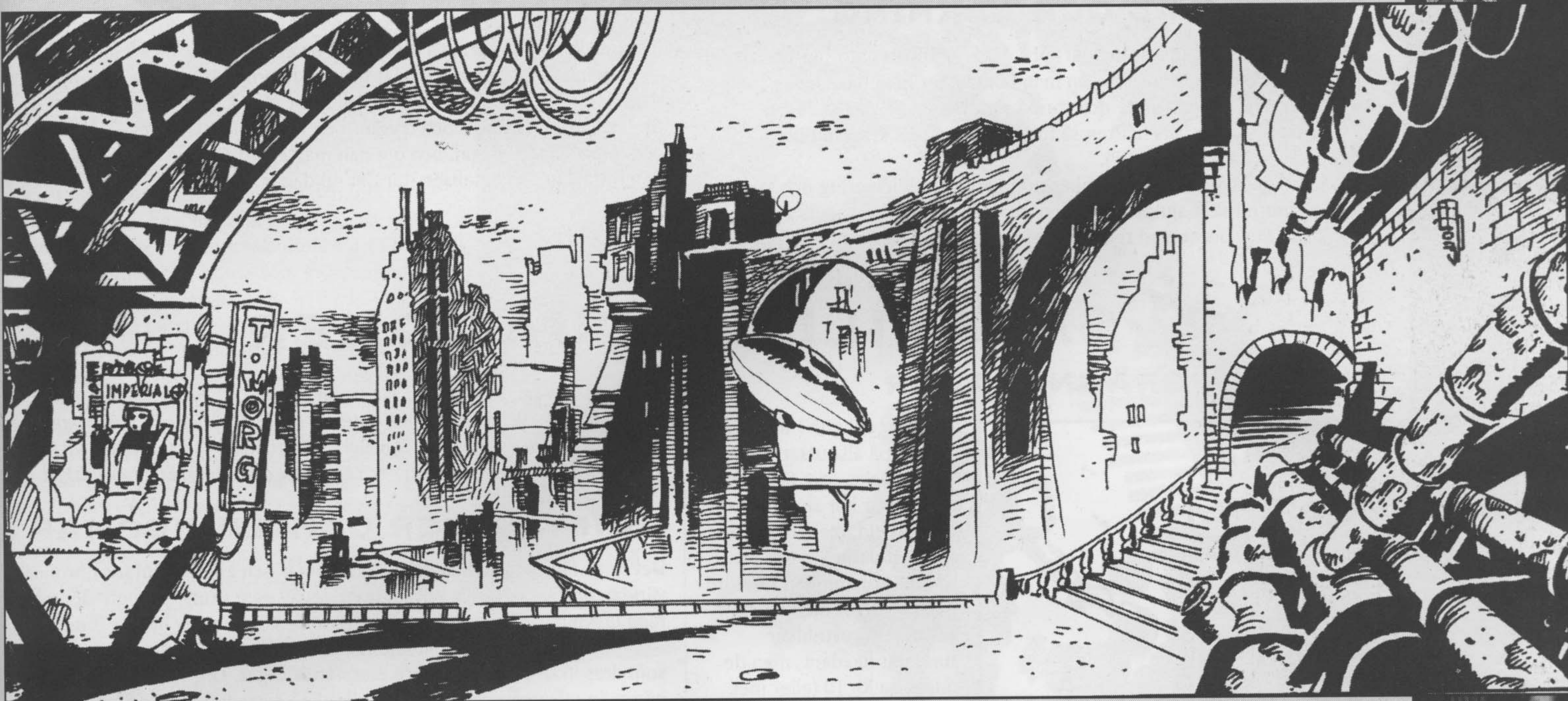
Eldkastare sprutar en stråle av brinnande vätska mot målet. Alla mål i siktlinjen mellan den som använder eldkastaren och målet får normal skada i 1T4 kroppsdelar. Rustningar skyddar som mot eld.

Angrepp med eldkastare kan Undvikas som vanligt, med ett enda Undvika-slag för hela attacken. Resultatet av skadeslaget minskas med ett för varannan rutas avstånd (avrunda nedåt); är avståndet 7, reduceras skadan med 3.

HAGELGEVÄR

Anfall med hagelgevär går till som vanligt, men man slår två gånger för träffområde och skador. En annan skillnad är när man försöker Undvika hagelgevär; inte ens ett lyckat Undvika-slag innebär att man undgår att träffas, men ett lyckat slag ger halv skada (avrunda nedåt men inte mindre än 1). «Slugs» (en speciell ammunition med endast ett fåtal mycket vassa «kolor») En attack med hagelgevär kan undvikas ett enda Undvika-slag för hela attacken.

Exempel: Någon skjuter på McBride med hagelgevär, och träffar. Enligt skadeslagen fick han 6 KP skada i bröstet och 3 i huvudet. Men McBride lyckas med sitt Undvika-slag, och får därför bara 3 KP skada i bröstet och 1 i huvudet.



EFFEKT AV SKADOR

ARMAR. När man bara har en KP kvar i en arm får man -5 på CL i alla attacker och färdighetsslag där man använder den armen. När det inte finns några KP kvar, kan man inte använda armen alls.

BEN. När man bara har en KP kvar i ett ben rör man sig en ruta mindre per handling än normalt. När det inte finns några KP kvar, rör man sig två rutor mindre än normalt. Effekten är kumulativ, så att om båda benen har noll KP rör man sig fyra rutor mindre än normalt.

BRÖST, MAGE OCH HUVUD. När man bara har en KP kvar i bröstet, magen eller huvudet, får man göra en handling mindre än normalt per stridsrunda.

När man har noll KP kvar är smärtan så intensiv att man förlorar medvetandet. Effekterna är kumulativa, så att om både bröstet och magen har en KP kvar gör man två handlingar mindre än normalt.

KRITISKA SKADOR OCH BLODFÖRLUSTER

En kroppsdel som inte har några KP kvar är oanvändbar på grund av smärta och skadechock. När antalet KP i en kroppsdel sjunker UNDER noll börjar skadan bli riktigt allvarlig.

En arm eller ett ben som har förlorat DUBBELT SÅ MÅNGA KP som

den hade från början räknas som KRITISKT SKADAD, och måste få läkarvård inom en timme, annars blir den permanent oanvändbar (måste antagligen amputeras). Dessutom tenderar en kritiskt skadad lem att blöda så mycket att man förlorar en KP från bröstet varannan SR – vilket innebär att man kommer att förblöda om man inte får vård. Blödningen kan stoppas med en lyckad användning av färdigheten Medicin (tar tre hela SR och kräver att man har ett första hjälpen-paket eller motsvarande). Om bröstet, magen eller huvudet får kritiska skador dör man.



VÅRD OCH LÄKNING

Om man ligger på sjukhus och får vård, läker kroppen naturligt två KP per dag i varje skadad kroppsdel. Om man bara ligger hemma och vilar, läks en KP per dag. Är man uppe och rör på sig, läks en KP på två dagar.

Kritiska skador läks hälften så fort (skador anses kritiska tills kroppsdelens har nått noll KP).

Samtliga läketider kan snabbas upp genom medicinering och kirurgi. Ett korporationsägt sjukhus, eller en inrättning i Brödraskapets ägo, kan med hjälp utav avancerad teknologi eller Konsten påskynda förloppet

med upp till 4 KP per dag, i respektive kroppsdel. Förstörda lemmar kan återställas till det normala inom 4 till 8 veckor.

Exempel: Ett kritiskt skadat ben (hade normalt 8 KP, har nu -6) tar 10 dagar att läka helt på sjukhus (6 dagar för att nå noll, 4 dagar för att nå 8). Ligger den skadade och trycker i en kloak för att undvika frågvisa läkare, tar det 20 dagar, och om han måste flytta på sig var eller varannan dag för att undvika polisen, tar det 40 dagar.

SÄRSKILDA SITUATIONER

BRÄNNSKADOR

Naturlig eld gör 1 KP skada per SR på alla utsatta kroppsdelar. Icke flamsäkra rustningar har sin vanliga RF mot eld, men RF sjunker med ett varje SR. När SR når 0 är rustningen förstörd och ger inget mer skydd. Flamsäkra rustningar fungerar likadant, men de anses ha RF 10 (eller mer, om SL vill) och förlorar inte någon RF.

Extrem hetta, till exempel om man befinner sig i ett brinnande rum men utan att vara i direkt kontakt med lågorna, åstadkommer en KP skada var tredje SR.

Vighet. Det lyckas, och McBride landar på fötterna. SL bestämmer att han därför bara får två skadeslag, ett i vardera benet. McBride slår 6 respektive 2 och SL lägger till 3 för höjden (3 meter), vilket innebär 9 respektive 5 KP i benen. SL bestämmer att vänster ben är brutet och att höger fot är vrickad.

GIFT, GASER OCH SJUKDOMAR

Det finns miljontals olika gifter, sjukdomar och gaser i Mutant Chronicles världar, och att beskriva ens en liten del av dem skulle vara ett slöseri med utrymme. Låt oss nöja oss med en beskrivning av hur de fungerar.

Alla gaser, gifter och sjukdomar har en styrka (=svårighetsgrad, SG) som dras ifrån offrets FYS före motståndsslaget. Om träningsresultatet är högre än offrets modifierade FYS drabbas detta fullt ut av effekten. Om resultatet är lika med eller lägre än offrets modifierade FYS får det skadliga ämnet bara halv effekt. Vid automatisk framgång (om man slår 1 på tärningen eller om offrets FYS är mer än 10 steg högre än giftets SG) händer ingenting. Vid fummel (om man slår 20 på tärningen eller om giftets SG är mer än 10 steg högre än offrets FYS) fördubblas giftets effekt.

Icke flamsäkra rustningar skyddar som mot eld, flamsäkra rustningar ger fullständigt skydd.

SKADOR AV FALL

Den som faller får 1T6 KP i skada av ett fall på tre meter. Bestäm vilken kroppsdel som drabbas med hjälp av närstridstabellen, eller logiskt. Efter de första tre metrarna ökar skadan med +1 och ytterligare en kroppsdel per meter. Rustningar skyddar inte mot fallskador, utom hjälmar som då bara skyddar huvudet.

Exempel: McBride faller fem meter från ett fönster. Enligt reglerna får han tre gånger 1T6+3 KP i skada. McBride kämpar för att landa på fötterna, och SL låter honom slå ett färdighetsslag för



SKOTT GENOM PANSAR PÅ FORDON

Om man skjuter på ett fordon, träffar och tränger igenom pansaret, kan detta få många olika konsekvenser. För varje genomträngande träff (dvs åtminstone en återstående KP i skada efter att man slagit för rustningsfaktorn och, om täringsslaget lyckas, minskat skadan), slår man ett slag på tabellen «Fordonsskador». Slå 1T10 och lägg till antalet KP skada som åstadkommits. OBS! Värmesökande missiler får +10 på CL och +1 på alla slag i tabellen «Fordonsskador». Exempel: McBride skjuter automateld mot en attackhelikopter typ «Grapeshot» med ett raketgevär typ «Southpaw». SL bestämmer att eftersom målet är litet, avlägset och rörligt, får McBride -10 på CL. Han klarar det första täringsslaget för Axelavskjutna vapen men misslyckas med det andra (tunga automatvapen), och får därför inte göra något tredje täringsslag. Han förlorar 10 granater.

Helikoptern kan förstås inte Undvika.

Täringsslaget för «antal träffområden» (1T6) blir 3. McBride slår 3 gånger 1T10+6 för att avgöra hur stor skada som åsakas målet, och får 8, 14 och 9. När man dragit ifrån helikopterns RF (6) får vi modifieringar på +2, +8 och +3 till de tre täringsslagen på tabellen «Fordonsskador». Om helikoptern hade haft RF 10 (och förutsatt att piloten fick 1 på tärningen) skulle det bara ha blivit ett täringsslag, med en modifiering på +4.



FORDONSSKADETABELL

1T10+MOD	EFFEKT
1-9	INGA SKADOR.
10-15	RINGA SKADOR. Slå en gång till med 1T10 för att se vad som blivit skadat:
(1)	RADIOUTRUSTNING.
(2)	ETT VAPEN. Eldavbrott tills det kommer till en verkstad.
(3)	BRÄNSLESLANG. Fordonet stannar om en minut.
(4)	VINDRUTA. Fordonet kan inte köra fortare än 50 km/t.
(5)	DÄCK/LANDNINGSSTÄLL. Markfordon kan inte köra fortare än 50 km/t, flygande fordon har 10% risk för krasch när det försöker landa.
(6)	BROMSAR. Från och med nu kan fordonet inte bromsa.
(7)	AVGASRÖR. Motorn kvävs och drabbas av resultat 8 om en minut.
(8)	MOTOR. Motorstopp. Markfordon stannar genast, flygande fordon måste försöka glidflyga och nödlanda.
(9)	slå två gånger till och ignorera resultat 9 och 10.
(10)	slå tre gånger till och ignorera resultat 9 och 10.
16-17	REN TRÄFF. En av besättningen eller passagerarna får 1T10 poäng skada i 1T6 kroppsdelar. Slumpa fram vem som träffas och beräkna effekten med sunt förnuft (dvs om det är piloten som träffas=krasch).
18-19	MYCKET REN TRÄFF. En av besättningen eller passagerarna dödas. Slumpa fram vem, och beräkna effekten med sunt förnuft.

20+

KRITISK SKADA PÅ FORDONET. Slå 1T10 till för att se vad som förstörts:

- (1) RADIO/KOMMUNIKATIONSUTRUSTNING. Se även resultat 16-17.
- (2) ETT VAPEN. Ammunitionsförrådet exploderar. Alla i fordonet råkar ut för resultat 16-17.
- (3) BRÄNSLETANK. Hela fordonet exploderar genast. Alla i fordonet råkar ut för resultat 16-17.
- (4) VINDRUTA. Fordonet måste sakta in till 50 km/t, se även resultat 16-17 1T6 gånger.
- (5) HJUL/LANDNINGSSTÄLL. Ett markfordon kör av vägen/krockar med närmaste föremål. Flygande farkoster kommer med 98% sannolikhet att krascha vid landningen.
- (6) GAS/BROMS. Fordonet löper amok och kan bara stoppas genom en krasch.
- (7) AVGASSYSTEM. Motorstopp; markfordon stannar genast, flygande farkoster måste nödlanda.
- (8) MOTORER. Motorn, bränsletanken och ammunitionen exploderar genast. Alla inom 15 meter från fordonet drabbas av resultat 16-17.
- (9) FÖRINTELSE. Alla inom 15 meter från fordonet drabbas av resultat 18-19.
- (10) slå om två gånger, och ignorera resultatet 10.



TIPS FÖR STÖRRE STRIDER

Vårt stridssystem är främst konstruerat för mindre strider med ett fåtal deltagare. Om man har många deltagare eller om avstånden är mycket stora, kan det bli opraktiskt att använda golvplaner och tennfigurer. Därför anger vi alla vapens räckvidder och modifikationer både i meter och i antal rutor (1 ruta = 1,5 meter).

Att slå initiativslag för många deltagare kan bli krångligt. I stället kan man göra en lapp för varje deltagare i striden, blanda dem och slumpmässigt dra en av dem för att se vem som börjar. När han har gjort sitt, drar man en ny lapp, osv. När stridsrundan är slut blandar man lapparna igen. Personer med hög SMI (typ över 15) får två lappar; då blir det dubbelt så stor chans att de får handla tidigt i SR:n. När man drar den personens nästa lapp struntar man i den.

SÄRSKILDA SIKTEN

LASERSIKTE. Med ett lasersikte som visar en röd prick på målet där man siktar tar det bara en handling att genomföra en attack med siktnings. Siktade attacker med «noggrann siktnings» tar två handlingar i stället för tre. Räckvidd 100 meter.

KIKARSIKTE. Dividera räckvidden med siktets förstöringsgrad när du beräknar modifikationen för avstånd. Vapnets räckvidd gäller fortfarande som begränsning uppåt, men ett vapen med kikarsikte inte kan användas för attacker med siktnings om avståndet är MINDRE än 10 gånger siktets förstöringsgrad.

(Exempel: Ett vapen med kikarsikte som förstörar 6 gånger kan inte användas för attacker med siktnings på kortare håll än 60 meter.)

NATTSIKTE. Ett nattsikte kan fungera på flera olika sätt, men effekten blir att man inte får några avdrag för mörker. Vissa nattsikten har begränsad räckvidd, andra kan inte se genom ex. regn eller snö. Vissa nattsikten har inga som helst begränsningar. Välj själv.



MODIFIKATIONER I STRID

Här följer en förteckning över modifikationer som enbart tillämpas i strid. Se dessutom de allmänna modifikationerna i kapitlet «Expertisområden».

SITUATION	MODIFIKATION AV ATTACKSLAGET
Eldstöt	-4 till -10
Mejning	-3
Rusning (missil)	x0,5 (avrunda uppåt)
Rusning (närstrid)	-4 eller -8
Noggrann siktnings	+3 på CL eller ±5 på träffområdesslaget
Attack mot person som tagit skydd	-5
Springande mål	-3
Snabbt rörligt mål	-5
Mörkt (skymning, gryning osv)	-1
Mycket mörkt	-5
Stilla mål (medvetslös, etc.)	+2
Den attackerande är skadad	-1
1 KP kvar i arm som används	-5
Avstånd	varierar

SITUATION	ANTAL UNDVIKA-SLAG SOM TILLÅTS/KRÄVS
Enkelskott	1 Undvika-slag
Treskottssalva	1 Undvika-slag gäller för båda attackslagen
Automateld	Separata Undvika-slag måste göras för varje lyckat attackslag (1-3 st)
Eldstöt	Separata Undvika-slag måste göras för varje lyckat attackslag (1-5 st)
Mejning	1 Undvika-slag med +3 på CL
Granater	1 Undvika-slag måste göras mot varje splitter
Eldkastare	1 Undvika-slag gäller för hela attacken
Hagelgevär	Lyckat Undvika-slag halverar skadorna, attacken kan ej helt undvikas
Tar skydd	Hur många Undvika-slag som helst kan göras i stridsrundan, men inget annat.
Är i skydd	Som normalt

BEDÖVNING OCH CHOCK

Varje gång man träffas blir man bedövad och förlorar en handling, utom om man lyckas motstå chocken. Det kan göras genom ett normalt FYS-slag. Lyckas det, händer ingenting. Icke-hjältar (till exempel åskådare, förbipasserande, vanligt folk som råkar vara i vägen) förvandlas genast till skrikande paket när de träffas, och förblir sådana tills de får hjälp.

ELDGIVNING MOT FÖREMÅL

Angrepp mot fordon eller byggnader fungerar ungefär som vanliga attacker, fast SL kanske kan behöva göra en egen tabell för träffområden, beroende på föremålets form. Det går också att skjuta genom väggar och bunkrar, som då fungerar som extra rustningar. Här nedan finns

rustningsfaktorer för några olika material.

MATERIAL	RF
Trä	2 per 5 cm
Sten	6 per 5 cm
Stål	10 per 5 cm
Normal vägg inomhus	6
Normal yttervägg	15
Skjuter man mot ett fordon som rör sig bör SL läggas på en negativ modifiering på mellan -3 och -15.	

EXEMPEL PÅ STRID



han initiativet. McBride som fick det högsta initiativet borde agera först, men väljer att stå över, vänta och se vad som händer.

1 Skurk #1 gör sina tre handlingar (flyttar sig, skjuter mot McBride, flyttar sig igen). Trots avståndsmodifikationen på -2 (10 rutor, okontrollerad attack) lyckas attacken, och McBride tvingas spendera en handling på att försöka Undvika skottet. Han klarar Undvika-slaget och inget händer utom att han förlorar en handling.

2 Martin har också tre handlingar; han skjuter två enkelskott mot Skurk #1 och sparar sin sista handling till senare. Avståndet är 7 rutor vilket ger honom en modifiering på -1. Det andra skottet träffar, och eftersom Skurk #1 redan har använt alla sina handlingar kan han inte Undvika. Martin slår för träffområde och får 20, en lyckträff! Skurken får 4 KP skada i huvudet och faller medvetslös till marken.

3. (SKURK #2)

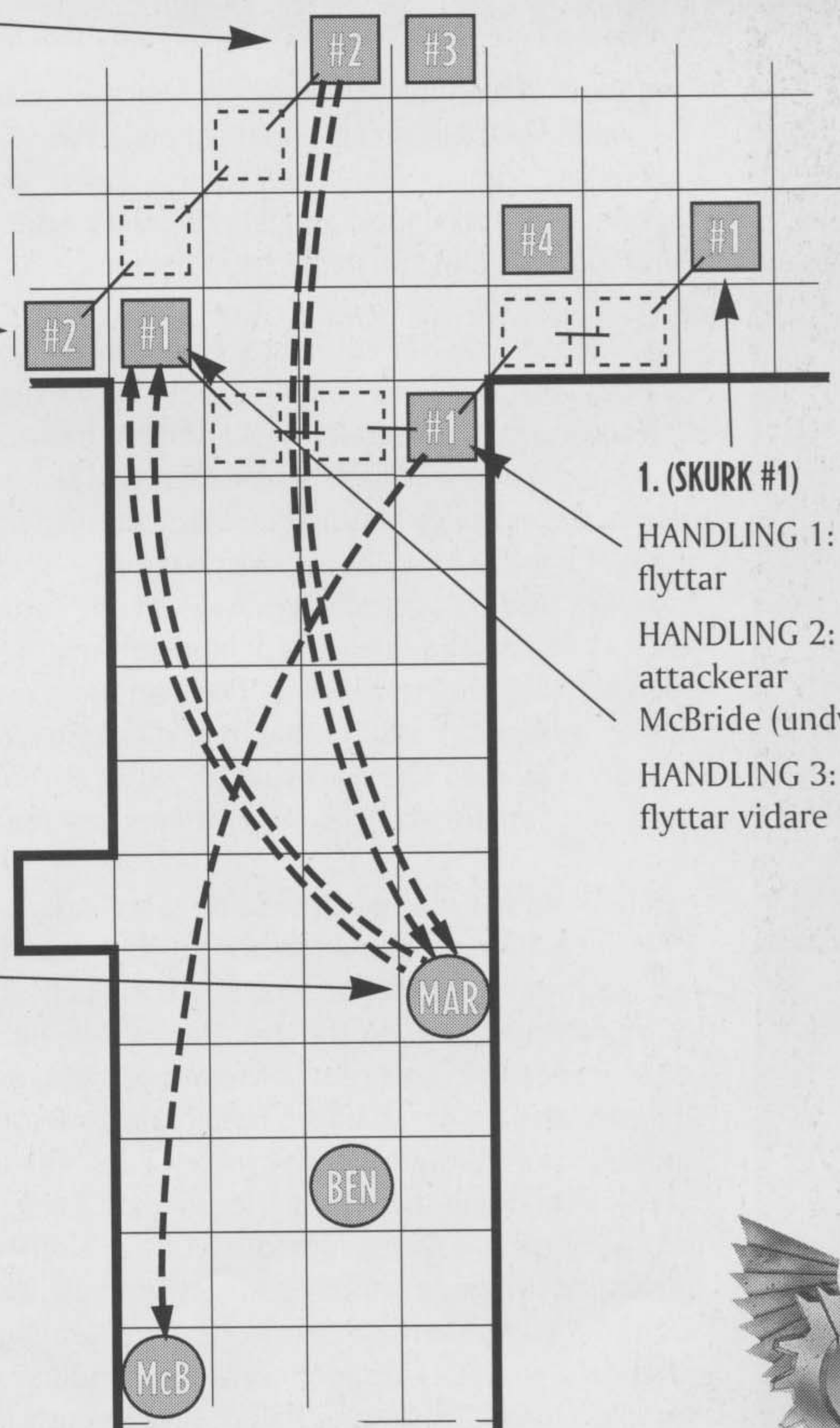
HANDLING 1: attackerar Martin (attack undvikt)
HANDLING 2: attackerar Martin igen (miss)
HANDLING 3: flyttar

2. (MARTIN)

HANDLING 1: attackerar skurk #1 (miss)
HANDLING 2: attackerar skurk #1 igen (TRÄFF!)
HANDLING 3: sparad (undviker attack från skurk #2)

1. (SKURK #1)

HANDLING 1: flyttar
HANDLING 2: attackerar McBride (undvikt)
HANDLING 3: flyttar vidare



McBride och hans två vänner Martin och Bentoni utsätts för ett bakhåll av fyra gangsters på en bakgata (ingen av de stridande har någon rustning; alla har tre handlingar per SR). Spelarna slår om initiativet, och får resultaten:

McBride	16
Skurk #1	14 (8)
Martin	14 (5)
Skurk #2	13
Skurk #3	9
Bentoni	8
Skurk #4	5

Eftersom både Skurk #1 och Martin fick samma resultat, slår de 1T10 var, och eftersom Skurk #1 fick högre resultat i den andra omgången, vann



3 Skurk #2 skjuter en gång mot Martin som står närmast, träffar, och Martin använder sin enda kvarvarande handling för att Undvika. Han klarar tärningskastet så ingenting händer. Skurken skjuter en gång till men missar, och använder sin tredje handling för att flytta in bakom ett hörn.

4 Skurk #3 skjuter automateld mot Martin, som nu inte kan Undvika mer. Första anfallsslaget i automateldssalvan (han använder färdigheten Pistol eftersom han håller sin CAR-24 i en hand) är en träff, och Martin får 3 KP i skada i bröstet. Andra slaget i salvan (färdighet: Lätta automatvapen, eftersom CAR-24 har STY-krav 15) är också en träff, 4 KP i höger arm, men det tredje slaget misslyckas. Skurk #3 fortsätter med sin andra handling, ännu en attack med automateld mot Martin. Första kastet blir en träff, 3 KP i bröstet, men det andra kastet blir en miss, och därför får han inte slå något tredje slag, men Martin är ju ändå rätt svårt skadad. Skurk #3 använder sin sista handling för att flytta sig ur rollpersonernas siktlinje.

5 Bentoni har inte gjort någonting ännu. Han använder sina två första handlingar för att avancera till en bra position för att skjuta mot Skurk #3 och Skurk #4, som står i rutorna bredvid varandra. Hans tredje handling är en eldstöt med två skott mot vardera motståndaren. Det betyder att han har -8 på sina attackslag, men det blir ingen modifikation för avståndet (4 rutor). Första kulan träffar Skurk #3 i höger arm och gör 6 poäng i skada, vilket gör armen obrukbar. Den andra kulan träffar Skurk #4, som använder sin första handling för att Undvika; det lyckas lätt. Den tredje kulan missar Skurk #3 men den fjärde träffar Skurk #4 som nu använder sin andra handling för att försöka Undvika attacken. Han misslyckas och får 5 KP i skada i magen, vilket betyder att han bara har en KP kvar där.

6 På grund av skadan i magen förlorar Skurk #4 en handling per SR, och eftersom han redan har gjort av med två handlingar på att Undvika, kan han inte göra något mer i den här stridsrundan.

7 Nu är det slutligen McBrides tur. Han har gjort av med en handling på att Undvika och har två kvar. Eftersom han är sist kan han bedöma situationen. Skurk #1 är medvetslös, Skurk #2 är OK och gömmer sig bakom ett hörn, Skurk #3 har en svårt skadad högerarm trots att han står i skydd, och Skurk #4 är ordentligt skadad i magen. McBride tycker att det är dags att använda sin Tirpitz-handgranat. Han kastar den mot rutan alldeles till vänster om Skurk #3 men misslyckas med attackslaget. SL slår 1T10, en fyra, vilket enligt granattabellen betyder att granaten landar i den ruta där Skurk #4 står!

8 Granaten gör 1T6+1 skador på 1T4 kroppsdelar hos både Skurk #3 och Skurk #4, och ingen av dem kan Undvika (de har inga handlingar kvar). McBride slår skadeslag för Skurk #3 – 3 träffområden; 4 KP i höger ben, 2 i magen och 6 i höger arm, vilket betyder att den är kritiskt skadad. I fråga om Skurk #4 slår McBride en etta med 1T4 för att avgöra antalet träffområden, så han skadas bara i en kroppsdel. Tärningsslaget för träffområde ger 12, och Skurk #4 tar ytterligare tre KP i skada i magen, och därmed är han också ute ur leken.

6. (SKURK #4)

HANDLING 1: undviker attack från Bentoni.

HANDLING 2: misslyckas med att undvika attack från Bentoni.

HANDLING 3: förloras beroende på skador.

4. (SKURK #3)

HANDLING 1: automateld mot Martin (2 x träff)

HANDLING 2: automateld mot Martin (1 träff)

HANDLING 3: flyttar

7. (MCBRIDE)

HANDLING 1: undviker attack från skurk #1

HANDLING 2: armerar granat

HANDLING 3: kastar granat.

8. (GRANATMISS & EXPLOSION)

McBride missar sin attack och får slå på Granattabellen; en «4». Granaten detonerar en ruta bortanför och till höger om den tänkta rutan.

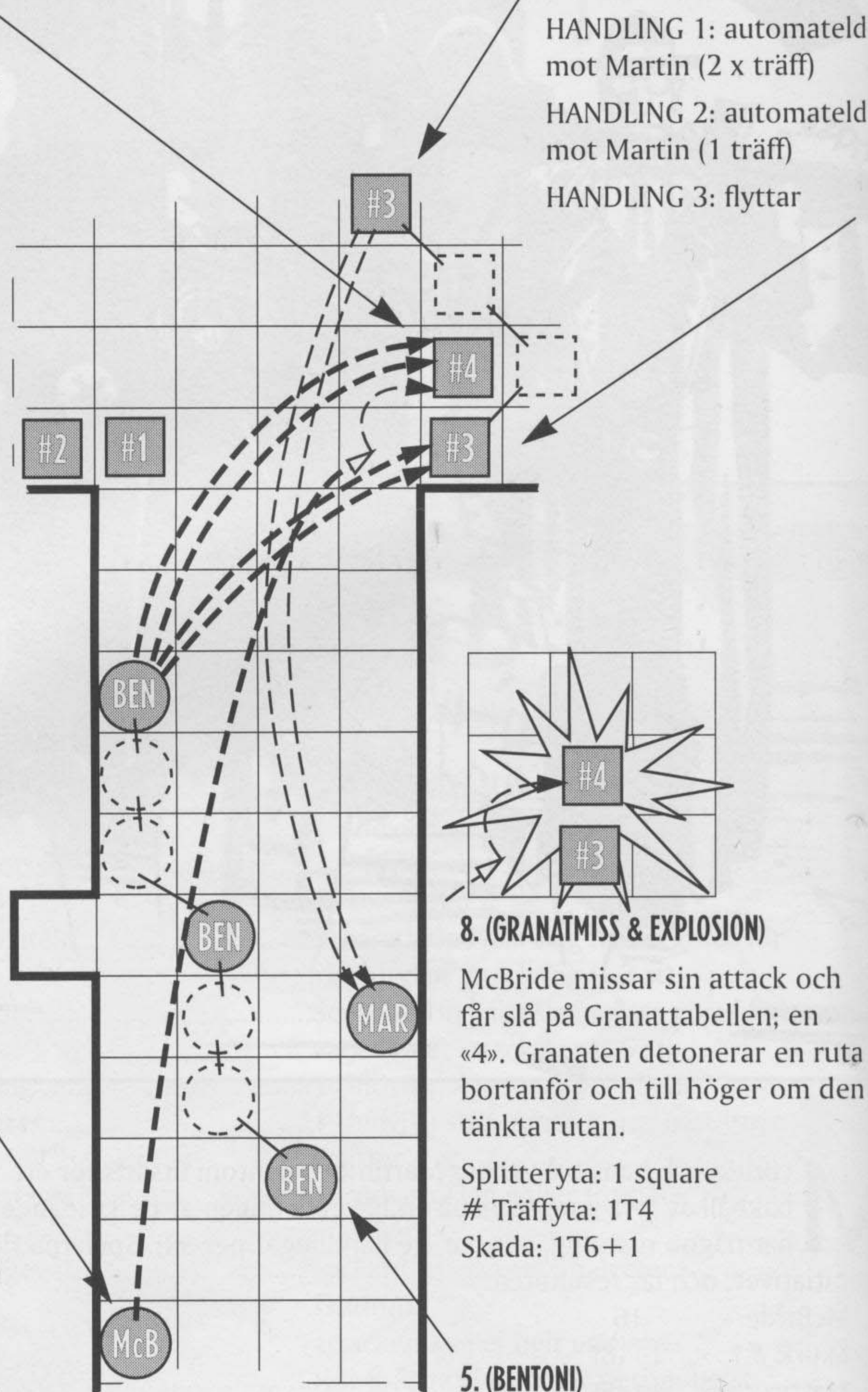
Splitteryta: 1 square
Träffyta: 1T4
Skada: 1T6+1

5. (BENTONI)

HANDLING 1: flyttar

HANDLING 2: flyttar

HANDLING 3: eldstöt mot #3 & #4 (träffar #3, träffar #4 (undvik), missar #3, träffar #4)



MUTANT

CHRONICLES





– BOK II: LJUSET –



CODEX CARDINALIS



Kardinalens tolkning av sitt kall, har samlats i en väldig volym som kallas Codex Cardinalus. Den är det grundläggande dokumentet för missionen och inkvisitionen, och alla trogna bär ett exemplar på sig vart de än går. Den innehåller tusentals vidomsord och levnadsregler, som alla strävar efter att stärka själen och upprätthålla den renlevnad som krävs för att framgångsrikt kunna motstå Mörkrets inflytande. De som bryter mot Ordet sympatiserar alltså indirekt med Ondskan, och skall därför dömas som kåttare.

Boken skrivs på heligt papper framställt av Brödraskapets mystiker. Det Tredje direktoratets lärjungar skriver alltid ned ordet för hand, i salar som skyddas av mäktiga mystiker och deras lärjungar.

Codexen används av missionens predikanter när de talar till massorna. Den används när de heliga bröderna ger råd och tröst åt de trogna. Den används som lagbok av inkvisitorerna.

Vart än Brödraskapet kommer, följer även Ordet.



Och Nathaniel skådade ut över världarna, och allt han såg var ondska. Världarna var fyllda av smuts och orenlighet, förruttnelse och fördärv. Inbördeskrig rasade på tallösa slagfält, och broder slogs mot broder i det kaos vi hade ärvt.

Mänsklighetens vagga hade vi förvandlat till en öppen grav. Förrädare och avfallingar gömde sig i mörkret. Utanför städerna härjade mutanter och odjur från Mörkret.

Men då lyftes slöjan från Nathaniels ögon och han skådade ljuset. Han såg den slingrande vägen till frälsningen och kände värmen från de renande eldar som skulle bränna bort smutsen och återge världen dess ljus. En stor kraft flödade genom Nathaniel, och han upptäckte att han kunde forma nattens makter som han ville. Åter skådade han ut över världen, och talade:

«Låt detta vara Mörkrets ände och begynnelsen av det triumferande Ljuset, som skall lysa för evigt över människornas världar.»

Och runt sig samlade han de som hade tro, och de kallade honom sin ledare. Så kom det sig att Brödraskapet skapades för att kämpa mot mörkret. Nathaniel var den förste av våra heliga kardinaler.

Han höjde sin fana, rättvisans tecken, och tände botgöringens eldar. Och deras ljus sken över världarna och fyllde skyarna. Och de fallna slutade sina strider och såg mot ljuset, och undrade vad det månne bringa.

- Den Första Krönikan, Mörkrets Ankomst och Kardinalens Kall
Alexander Horatio

KARDINALENS KALL

Brödraskapet har fått ett uppdrag, att utplåna Mörkret omkring oss och inuti oss. Detta är KARDINALENS KALL, och den utgör Brödraskapets grundläggande tanke och målsättning. Allt som hindrar genomförandet av denna uppgift togs omhand snabbt och hänsynslöst.

Uppgiften baseras på ordet, så som det tolkas av Kardinalen och det Tredje direktoratet. Kardinalens kall är central för Brödraskapets mission, och man är mycket beroende av starka, karismatiska ledare som kan personifiera Kallelsen.

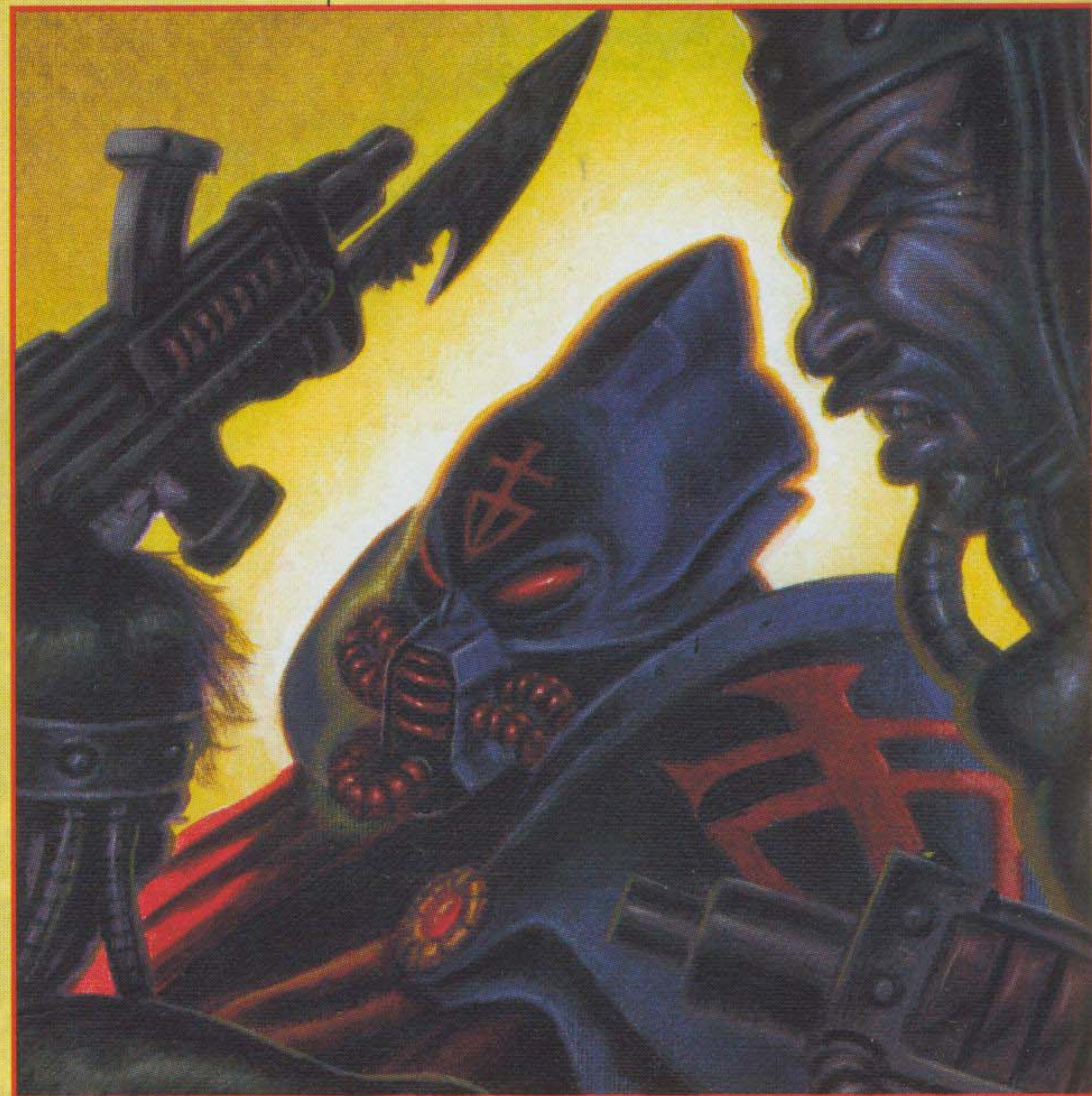
Frasen «Kardinalens kall» är spridd över hela solsystemet. Den ropas på slagfälten, klottras i tunnelbanorna och predikas av inkvisitorerna.

KRÖNIKOR- NA

Kardinal Nathaniel insåg tidigt den Mörka symmetris inflytande på det skrivna ordet. När han studerade uråldriga böcker, register och skriftrullar som berättade om mänsklighetens historia, såg han överallt spår av Mörkrets inverkan.

Därför kallade han sin präntarherre Alexander att träda fram inför Kurian och lade på honom uppdraget att ställa samman

Brödraskapets kunskaper till den Första krönikan. Och när den första katedralen byggdes, ristade Alexander själv den Första krönikan på dess helgade marmurväggar, utom räckhåll för Mörkret.



För att ytterligare hindra den Mörka symmetrin från att förvränga historiens flöde utfärdade Kardinalen själv en order om hur krönikorna skulle hanteras, nämligen att ingen man eller kvinna under evärdlig tid någonsin skulle få kopiera eller mångfaldiga dem, på det att de aldrig skulle kunna förvanskas av Mörkrets inflytande.



När flera katedraler uppfördes, kom flera krönikor att pryda deras oförstörbara väggar, omöjliga för den Mörka symmetrin att besudla, säkerställda för all framtid, så länge människosläktet och Brödraskapet finns.

Idag finns det åtta krönikor, var och en inskriven i väggarna på en katedral. Krönikorna får inte invokeras eller skrivas av, inte ens Konstens väktare vågar yppa ett enda ord av en krönika i tal eller skrift. Straffet för att göra det är döden.

Katedralernas pelargångar och tempelsalar är ständigt fulla av noviser som studerar krönikorna och lär sig deras ord utantill. Utomstående besökare tillåts endast under noggrann övervakning; den som försöker fotografera avrättas på fläcken.

KONSTEN

Under Kardinalernas vägledande ljus har Brödraskapet lärt sig att använda uråldriga kraftkällor som länge varit förlorade för mänskligheten. En källa till kraft öppnades, och Mystikerna vigde sina liv åt Konsten att lära sig förstå och bruka den.

Fast flera mansåldrar har ägnats åt studiet av denna livskraft, har man fortfarande bara nosat lite i kanten av dessa krafter. Man vet att de kan kontrolleras av varelser som är rena och ädla till själ och tanke. De kan formas och användas till många saker, både försvar och anfall. Krafterna kan inte bara användas för förstörelse utan också för att bygga upp och stärka.

Mystiker som ägnat sina liv åt Förutskickelsens Konst har fått övernaturlig perceptionsförmåga. Dessa Mystiker genomsöker framtiden och försöker se vart händelsernas ström flyter, de spanar in i miljoner människors medvetande på jakt efter spår av Mörker och ondska. Deras skärpta sinnen når ända in i den Mörka

KRÖNIKOR OCH KRÖNIKÖRER

DEN FÖRSTA KRÖNIKAN (Luna-katedralen): *Mörkrets ankomst och Kardinalens kall* av Alexander Horatio.

DEN ANDRA KRÖNIKAN (Heimburg-katedralen): *Ilian och den Mörka symmetrin* av Plinius Varro

DEN TREDJE KRÖNIKAN (Longshore-katedralen): *Korporationskrigen* av Valerius Catullus

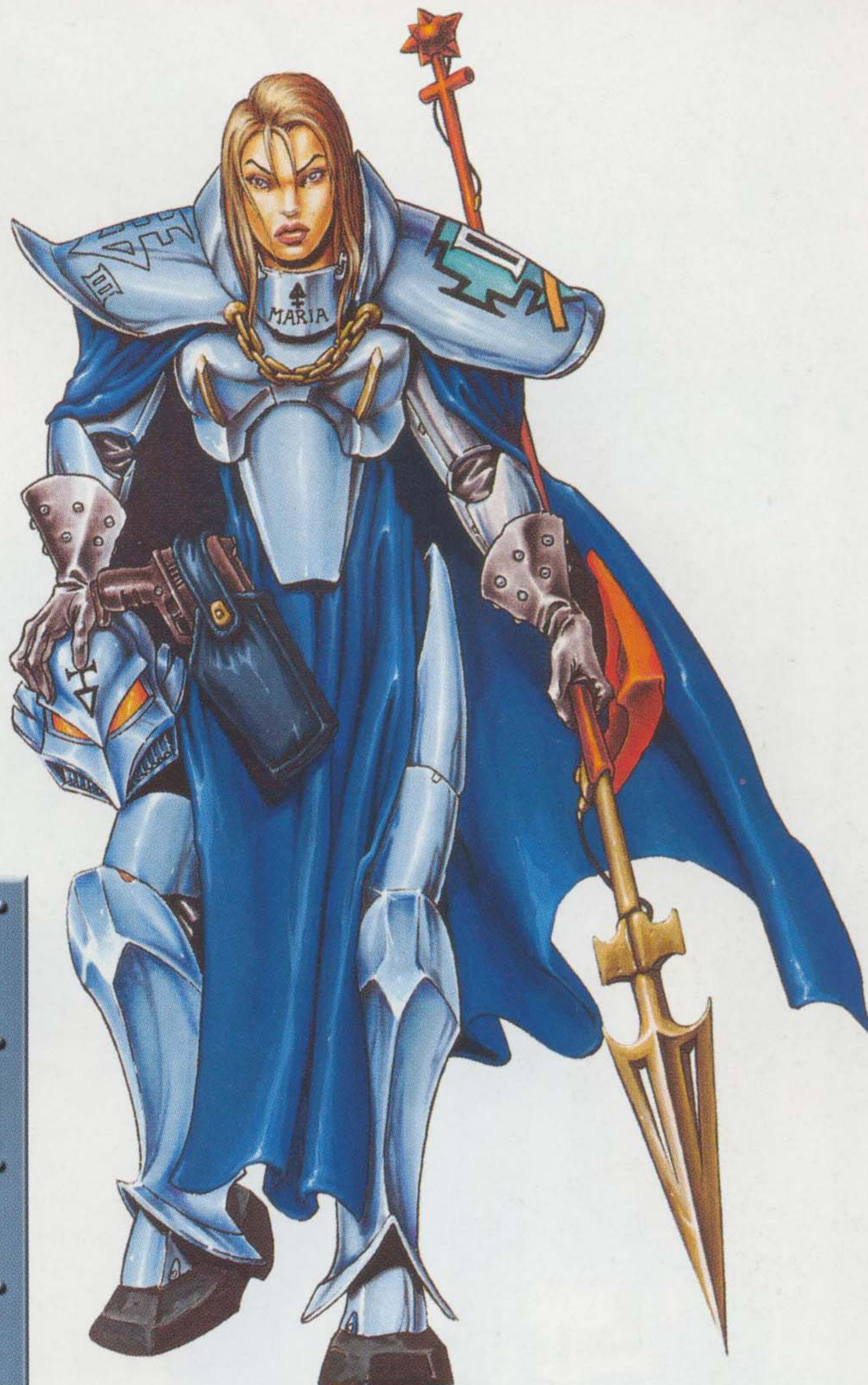
DEN FJÄRDE KRÖNIKAN (San Dorado-katedralen): *Semais och Muawijhes ankomst* av Lapidius Asolvos

DEN FEMTE KRÖNIKAN (Burroughs-katedralen): *Apostlarna Algeroth och Demnogonis* av Horka Mikhalos

DEN SJÄTTE KRÖNIKAN (Volksburg-katedralen): *Korstågen och Inkvisitionen* av Galileo Achrostidies

DEN SJUNDE KRÖNIKAN (Gibson-katedralen): *De venusianska krigen* av Pius den äldre

DEN ÅTTONDE KRÖNIKAN (Fukido-katedralen): *Megakorporationerna och Kartellen* av Lucretius Marcellianus



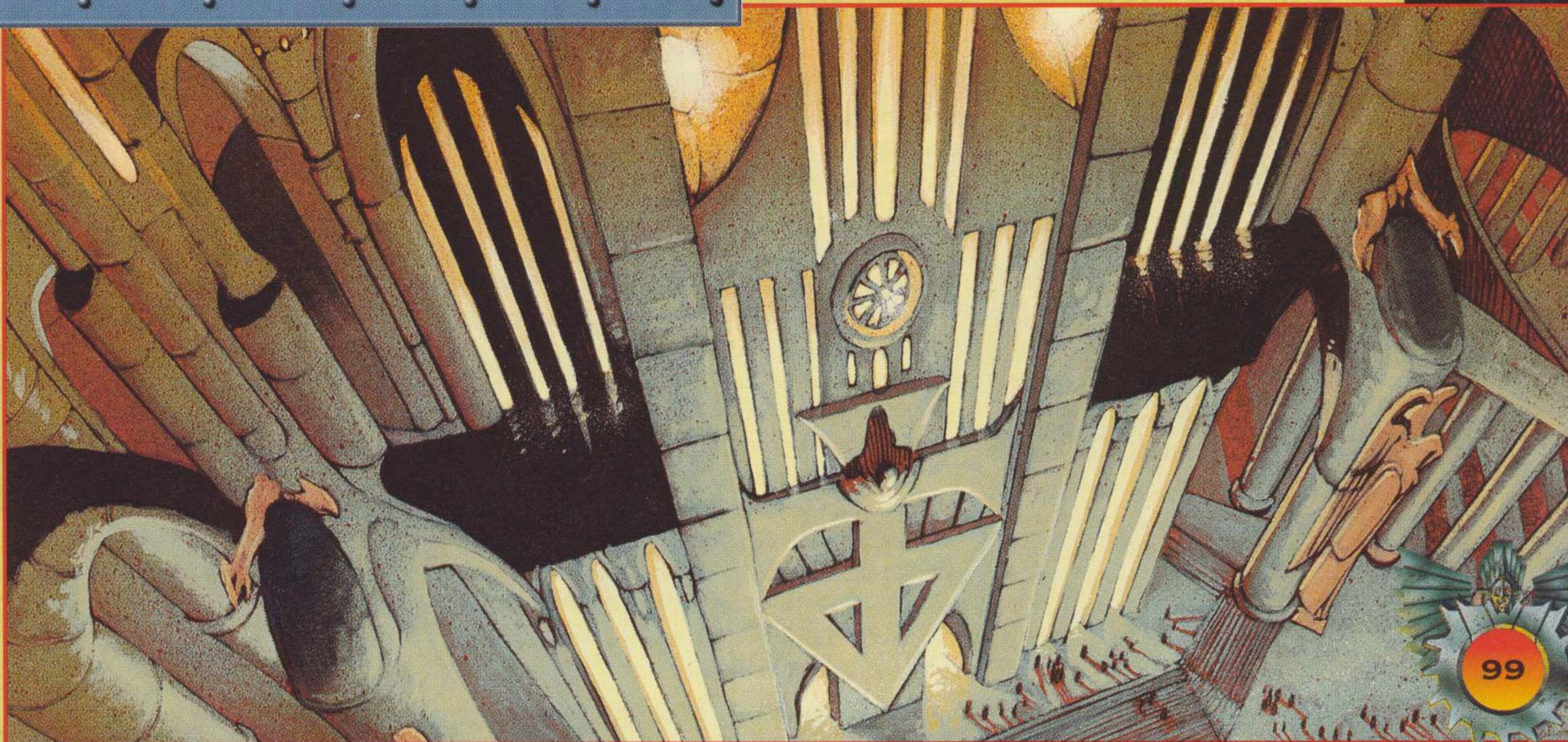
Valkyria

Legionens salar, ständigt på jakt efter ett sätt att krossa dem.

Men framtiden är inte deras enda område.

Mystikerna söker också i det förflutna, och söker förstå de händelser som formade nutidens värld.

Mystikernas krafter och de olika sätten att använda Konsten beskrivs i kapitlet «Konsten».





STRUKTUR

Brödraskapet är strikt hierarkiskt uppbyggt. Kardinalen är dess ledare, och direkt under honom finns KURIAN. Denna rådsförsamling består av högt uppsatta bröder som styr de fyra DIREKTORATEN, som i sin tur har hand om de olika celler som faller inom deras områden.



Biskop Dominic av Luna



KARDINALEN

Brödraskapet leds både andligt och världsligt av KARDINALEN. Hans makt och upplysthet kan inte ifrågasättas, och han har fått rätt att styra Brödraskapet på livstid. Hans kall och slutliga mål är att rena vårt solsystem från varje spår av ondska, vare sig det är den Mörka Legionen, mutanter eller infektionshärdar som sprider pest och degeneration. Denna kallelse förs vidare från kardinal till kardinal, och kommer att leva vidare tills deras mål är uppnått.

De krafter som Kardinalen får del av ger honom större insikter i den andliga världen än någon annan levande människa. Kardinalen är den suveräne ledaren, samtidigt både överbefälhavare för Brödraskapets militära styrkor, Storinkvisitor, den främste av mystikerna, och den främste förkunnaren och uttolkaren av Codex cardinalus.

KURIAN

Kurian är Kardinalens rådsförsamling. Den består av högt uppsatta bröder som har fått uppdraget att leda de olika områdena av Brödraskapets verksamhet, och att bistå med

råd och handlingar. De bröder som sitter i Kurian är medlemmar för livet.

Kurian styr direkt över de fyra direktoraten och har rätt att utföra interna inkquisitioner, undersökningar och bestraffningar efter eget gottfinnande. Kurian är endast ansvarig inför Kardinalen och den Högsta inkvisitionen.

VREDESSKVADRONEN

Vredesskvadronen är Kardinalens och Kurians personliga elitstyrkor, som ständigt ansvarar för deras personliga säkerhet.

DIREKTORATEN

Under kurian arbetar fyra DIREKTORAT som «sköter» Brödraskapet. Vart och ett av dem är sysselsatt med en aspekt av Brödraskapets verksamhet. De ansvarar för sitt arbete och har närmast oinskränkt makt inom sina områden. Varje direktorat består av ett antal CELLER, och varje cell har ett nätverk av mindre celler under sig.



KARDINAL DURAND har styrt Brödraskapet längre än någon levande människa kan minnas. Innan han kallades att bli Kardinal var han den främste mystiker och helige krigare som någonsin levat. Som inkvisitor var han oerhört insiktsfull och ingen har överträffat honom i att använda Konstens uråldriga krafter.

Han är en imponerande man och klär sig i kläder och rustning som överglänser alla andra inom Brödraskapet. Han är ständigt redo att leda sitt Garde i strid mot Mörkets apostlar.

Kardinalen är över två meter lång och mycket muskulös, och han har en intensiv och starkt karismatisk personlighet. Han bär vanligtvis full stridsrustning, med svärdet i ena handen och ett heligt automatvapen i den andra. Över axeln bär han Codex cardinalis som han ständigt har med sig, hängande i en gyllene kedja.

Durands svärd, Helighetens hammare, bars en gång av Nathaniel, den förste kardinalen. Sedan hans död har det gått i arv från kardinal till kardinal. Det har välsignats av Ljusets krafter och det skänker sin rättmäktige ägare gudomlig kraft.





MYSTIKERNA



Det Första direktoratet är Mystikerna. De är uppdelade i tre huvudceller; *Kinetikernas*, *Skådarnas* och *Förändrarnas* celler. En fjärde, fristående, huvudcell är *Konstens Vaktare*, vilka fungerar som ett slags expertakademi i allt som rör Konsten.

Kinetikerna använder Konsten för att manipulera verkligheten, skapa



Konstens Vaktare



INKVISITIONEN

Det Andra direktoratet är Inkvisitionen. Denna organisation är uppdelad i flera mindre celler, varav de tre viktigaste är Inkvisitorerna, Underrättelsecellen och de Heliga krigarna.

Inkvisitionen är Kardinalens viktigaste verktyg ute i den materiella verkligheten. Den kontrollerar alla de militära styrkor som står i direkt konfrontation med den Mörka Legionen, och alla fälttåg leds av storinkvisitorer.



fysiska fenomen för offensiva, defensiva och vilseledande syften. De är mästare på att skapa illusioner och förändringar av materien.

De mystiker som ägnar sig åt medvetandets hemligheter kallas *Förändrarna*. De använder sina krafter för att se in i och förändra intelligenta varelser psyken. De har kraft att se in i människornas tankar och förstå deras minnen, känslor och undermedvetna processer. Förändrarna är antagligen ännu mer fruktade än kinetikerna.

Skådarnas Cell består av *Profeternas Cell* och *Krönikernas Cell*. De utforskar det förflutna, med hjälp av sina krafter tränger de ned i historiens dunkel och betraktar människoslåktets förgångna tider. Deras läringar utför det ändlösa arbetet att skriva ned nutidens händelser och ge en bild av den Mörka symmetriens verkningar, som framtida krönikörer kan tolka. Skådarna känner också av historiens dynamiska flöde och försöker förutse framtidens utveckling.

INKVISITOR. Inkvisitorerna är de mest imponerande soldaterna i Brödraskapets krigsmakt. I sina väldiga stridspansar kan de nedkämpa nästan vilken motståndare som helst. Deras hjälmar är utformade efter uråldriga traditioner och innehåller elektronisk utrustning, bland annat optiska förstärkare som ger dem bättre syn än andra människor under alla tänkbara förhållanden. De bär ofta olikfärgade mantlar broderade med Brödraskapets märke.

De är beväpnade med grovkalibriga pistoler och bär dessutom alltid med sig Codex cardinalis.

INKVISITOR MAJORIS. De högre inkvisitorerna känns igen på sina svarta mantlar och den speciella hjälmen, som även fungerar som gradbeteckning.

KONSTENS VÄKTARE är hemlighetsfulla mystiker med oöverträffade insikter i den uråldriga Konsten. De bär ofta tunga rustningar med omfattande livsuppehållande system. De bär alltid sina hjälmar för att dölja ansiktet, och det är sällan man ser dem utan sina pampiga mantlar.





STRUKTUR

MUTANT CHRONICLES

INKVISTIONEN



Inkvistionen söker över hela solsystemet efter kättare som har kommit under Mörkrets inflytande, och efter den Mörka Legionens agenter. De håller rättegångar och undersökningar där man dömer dem som har svaga själar och avslöjar dem som har samarbetat med Mörkret. Till skillnad från sin föregångare och namne i Jordens historia, har Inkvisionen i Mutant Chronicles värld rätt att själv döma och bestraffa – och gör det ständigt.

Inkvisitorerna är en elit inom Brödraskapet. De har

MORTIFIKATOR Dessa är Brödraskapets lönnmördare. De klär sig helt i svart med en svart mantel som används för att förvirra motståndare i strid. Hjälmarna är av den traditionella modellen som också bärs utav Inkvisitorerna, med flera avancerade målsöknings- och sensorsystem. Man kan också lägga märke till stridssele som bär en äntherhake och flera sorters granater. Mortifikatorerna är beväpnade med det

dubbeleggade mortis-svärdet och en kraftfull pistol av Nemesis-typ.



slagfälten. Heliga krigare kan ses kämpa sida vid sida med korporativa styrkor, såväl som Kartell-förband, på så gott som samtliga planeter i solsystemet. Underättelsecellen är Inkvisionens ögon och öron. Dess hemliga agenter finns utplacerade överallt i solsystemet med uppgiften att söka efter tecken på Mörk symmetri. Det kan till och med vara din granne som arbetar för Underättelsecellen... och han rapporterar varenda drag från din sida.



övermänniskliga krafter, är tränade i krigets konst och utgör några av de mest formidabla krigare mänskligheten någonsin frambringat. Endast de bästa bland de heliga krigarna och Doomtroopers kan mäta sig med dem. Deras auktoritet är enorm och de tvekar aldrig att använda det våld som behövs för att utplåna Mörkrets hantlangare från människornas värld. Inkvisionen har också särskilda insatsgrupper som enbart sysslar med lönnmord. De kallas Mortifikatorer och är specialister på att verka i det fördolda. De Heliga krigarna är Brödraskapets elitsoldater på



Mortifikator



MISSIONEN



Det Tredje direktoratet kallas Missionen. Dess uppgift är att sprida Brödraskapets budskap, och att bevara det rent från alla främmande inflytanden så att det inte missförstås eller går förlorat i tidens dunkel.

Detta är det största direktoratet och det som har flest celler. De viktigaste av dessa är Missionens, Relikernas och Skrivarnas celler. Missionens cell sprider Ordet på alla upptänkliga sätt. Både genom sina egna och

megakorporationernas medier hamras budskapet ständigt in i tittare, lyssnare och läsare. Budskapet handlar om hur man blir en god människa och hur man kan känna igen Mörkrets inflytande när man råkar ut för det. Predikanter vandrar på gatorna, missionärsgrepp besöker fabriker och arbetsplatser, allt i en gigantisk ansträngning för att ge mänskligheten något att tro på. Genom dessa tjänare och medierna sprids Missionens budskap till miljarder människor.

Relikernas cell har till uppgift att bevara de heliga – och oheliga – föremål som har sett dagens ljus sedan kardinal Nathaniel. Dessa lärda män och kvinnor, som ofta är vetenskapsmän eller mystiker, är ansvariga för att leta fram, utforska och förvara sådana kraftfulla föremål, och förstöra dem som är alltför farliga för mänskligheten att behålla.

Skrivarnas cell har den ändlösa men viktiga uppgiften att hålla Krönikorna och Codex cardinalus aktuella, och bevara den sanna skriften av Ordet i alla dess delar. Under ARKIVARIERNAS – cheferna i Skrivarnas cell – och inkvisitorernas vakande ögon fyller skrivarna sina skrivkammare med produkterna av detta väsentliga arbete. Man

litar inte längre på mekaniska apparater för att kopiera Ordet; alltför många maskiner har infekterats av den Mörka symmetrin för att sådana system ska kunna betraktas som pålitliga. Därför skrivs allt för hand.

KARDINALENS LÖFTE

När man går med i Brödraskapet och innan man som mystiker upphöjs till första Graden av Fullkomlighet, måste varje novis avlägga KARDINALENS LÖFTE, som är en trohetsförklaring till Brödraskapet. Man lovar att lyda alla överordnade, tåga om Brödraskapets hemligheter, att minutiöst följa Ordet in i minsta detalj, att avslöja allt man vet eller får reda på om Mörkret, och att aldrig motarbeta Brödraskapet.

ATT LÄMNA VÄGEN

Att överge Brödraskapet betraktas som en kättersk handling och bestraffas därefter – med döden. Detta är inte av elakhet eller hämndlystnad; i fel händer (dvs Mörkrets tjänares händer) kan en medlems kunskaper bli mycket farliga, särskilt om han behärskar Konsten. Brödraskapets hemligheter är många, och kunde bli till stor skada för hela mänskligheten om de spreds. Därför jagas avfallingar ännu ivrigare än «vanliga» kättare.



Missionär



Administratör

ADMINIST- RATIONEN

Det mest världsliga av direktoraten är det Fjärde – ADMINISTRATIONEN. Det sköter Brödraskapets dagliga affärer och dess mellanhavanden med – och bevakning av – megakorporationerna. De flesta av ADMINISTRATÖRERNA, som de som arbetar här kallas, är diplomater, jurister eller ekonomer.

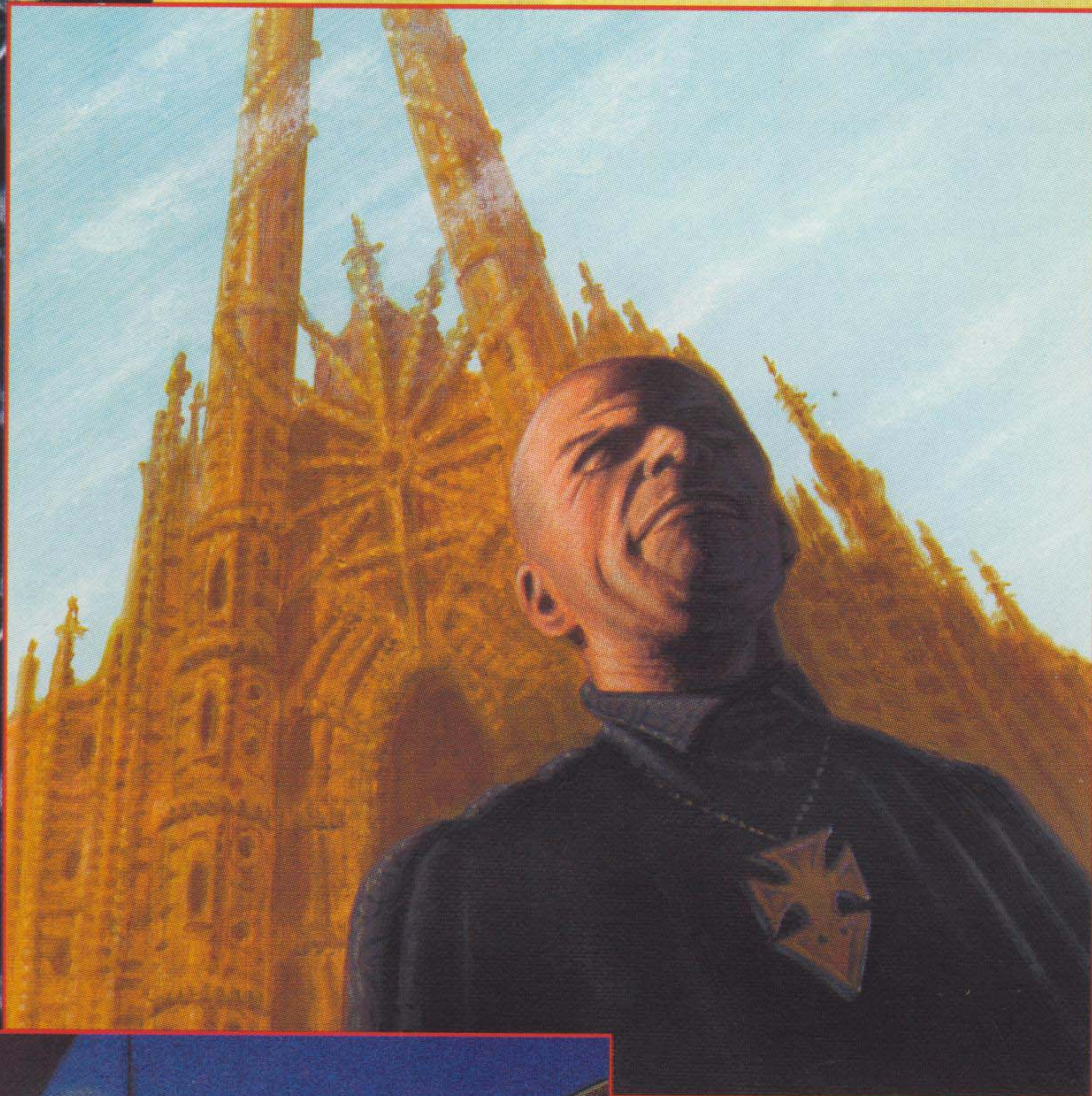
En av det fjärde direktoratets viktigaste uppgifter är att se till att Brödraskapet har tillräckliga resurser för att utföra sitt arbete. Till en del kommer dessa medel från erövringar och gåvor från de trogna, men en stor del kommer från Brödraskapets finansiella inblandning i megakorporationerna. Genom stora aktieinnehav kan Brödraskapet också delvis styra korporationernas affärer. Ibland, när det bedöms vara särskilt viktigt, använder man denna makt för att ställa krav eller få en korporation att upphöra med en viss verksamhet.

Fjärde direktoratets diplomatiska verksamhet är omfattande och sker både i Kartellen och direkt gentemot de olika korporationerna. Brödraskapets diplomater är mycket skickliga och hänsynslösa. Hjälper inte övertalning, kan man hota med våld, exkommunikation eller Inkquisitionen.





KATEDRALERNA



MILIT- ÄREN

Brödraskapets militära styrkor är många och diversifierade. De mest berömda är Kardinalens personliga garde – Vredesskvadronen – och Inkquisitionens elitsoldater, de Heliga hängivna krigarna.

VREDES- SKVADRONEN

Vredesskvadronen består av veteraner med många års tjänst inom Brödraskapet och en bevisad särskild lojalitet. De tar endast order av Kardinalen och Kurian, och är avskilda från resten av Brödraskapet. De tränas av Kardinalen och Konstens väktare. Endast utvalda inkvisitorer får föra befäl över dem i strid.

UTSEENDE: Vredesskvadronen känns lätt igen på sina rustningar, vilket har skapats med traditionella värderingar i tanke. Rustningen täcker hela kroppen, men de gör sällan hjälmar. I strid bär de slagsvärdet Deliverer och Retributor karbinen. De bär också den heliga Punisherpistolen i ett hölster och fäst vid deras bälte en liten väska innehållande Codex Cardinalus.

På de platser där Brödraskapet har etablerat en stark närvaro är det sed att man bygger en katedral.

Katedralerna består av enorma torn, dekorerade med spiror, målade glasfönster och gargoyler i bästa gotiska stil. Valvbågar och väldiga kupoler skapar en atmosfär av frid och fromhet. På de öppna platserna står statyer av helgon, martyrer och heliga krigare, och i de ändlösa pelargångarna blickar Kardinalerna ned på sina anhängare. Allt imponerar och ger en tydlig bild om Brödraskapets visdom, makt och oövervinnlighet.

Katedralerna är rörelsens främsta symboler och samlingsplatser för de trogna. Alla katedraler är heliga platser, invigda åt ljuset och de trogna, som bas för Brödraskapets aktiviteter. Inom deras murar ryms även militära installationer, hemliga avdelningar och Inkquisitionens fängelser, liksom stora salar ägnade åt meditation. De största katedralerna har djupa katakomber där skrivarna arkiverar de väldiga mängder böcker och dokument de samlat.

Den största katedralen är förstas den i Luna City, som innehåller Nathaniels, den förste Kardinalens, grav. Den näst största katedralen – Hieronymus-dömen – står i Fukido på Mercurius, och den tredje i storleksordning finns i San Dorado på Mars.



Vakt ur Vredesskvadronen

DE REGULJÄRA TRUPPERNA

Brödraskapets militärmakt lyder under Inkquisitionen och består av allt från vanliga trupper till speciella kommandostyrkor. Deras gemensamma målsättning tillsammans med det Tredje direktoratet, att bekämpa den Mörka Legionen, har skapat en mycket god stridsmoral. Det är sällan någon deserterar; fruktan för Inkquisitionen är minst lika stor som fruktan för det ondskefulla Mörkret.

Brödraskapets soldater rekryteras genom Brödraskapets olika frivilliga organisationer, från megakorporationerna och de fria företagen. Många är volontärer, och dessa utgör den stora massan av Brödraskapets trupper.

Alla soldater som går med i Brödraskapets arméer blir tränade i krigets konst men undervisas också i Ordet.

UTSEENDE: Elitsoldaterna ges mer avancerade rustningar än de reguljära trupperna. Denna rustning täcker ofta hela kroppen och erbjuder gott





Brödraskapssoldat

krigsområden, sönderslitna av krigets förstörelse och svårt infekterade av ondskan, blir för många det yttersta provet på mod och trohet. De heliga krigarna opererar också bakom fiendens linjer och går på de allra farligaste platserna i spetsen när man startar större offensiver.

De heliga krigarna används aldrig mot trupper som inte är associerade med den Mörka Legionen, men allt eftersom förruttnelsen sprider sig inom solsystemet blir det svårare att skilja ut vad som är vanlig brottslighet och vad som är onskans inflytande. Så de heliga krigarna kämpar vidare.

De heliga krigarna kommer från alla tänkbara nivåer i samhälle. Deras rustningar har breda axelplåtar med invecklade dekorationer på rustningsplåtarna. De bär ett «Avenger»-svärd, en Protector kraftsköld och Codex Cardinalus hängande från deras bälte i en kedja.



Helig krigare

skydd mot fiendens vapen. Rustningens utseende påminner om Inkvisitorernas, men elitsoldaterna bär en enkel tunika över rustningen istället för den kåpa Inkvisitorerna föredrar.

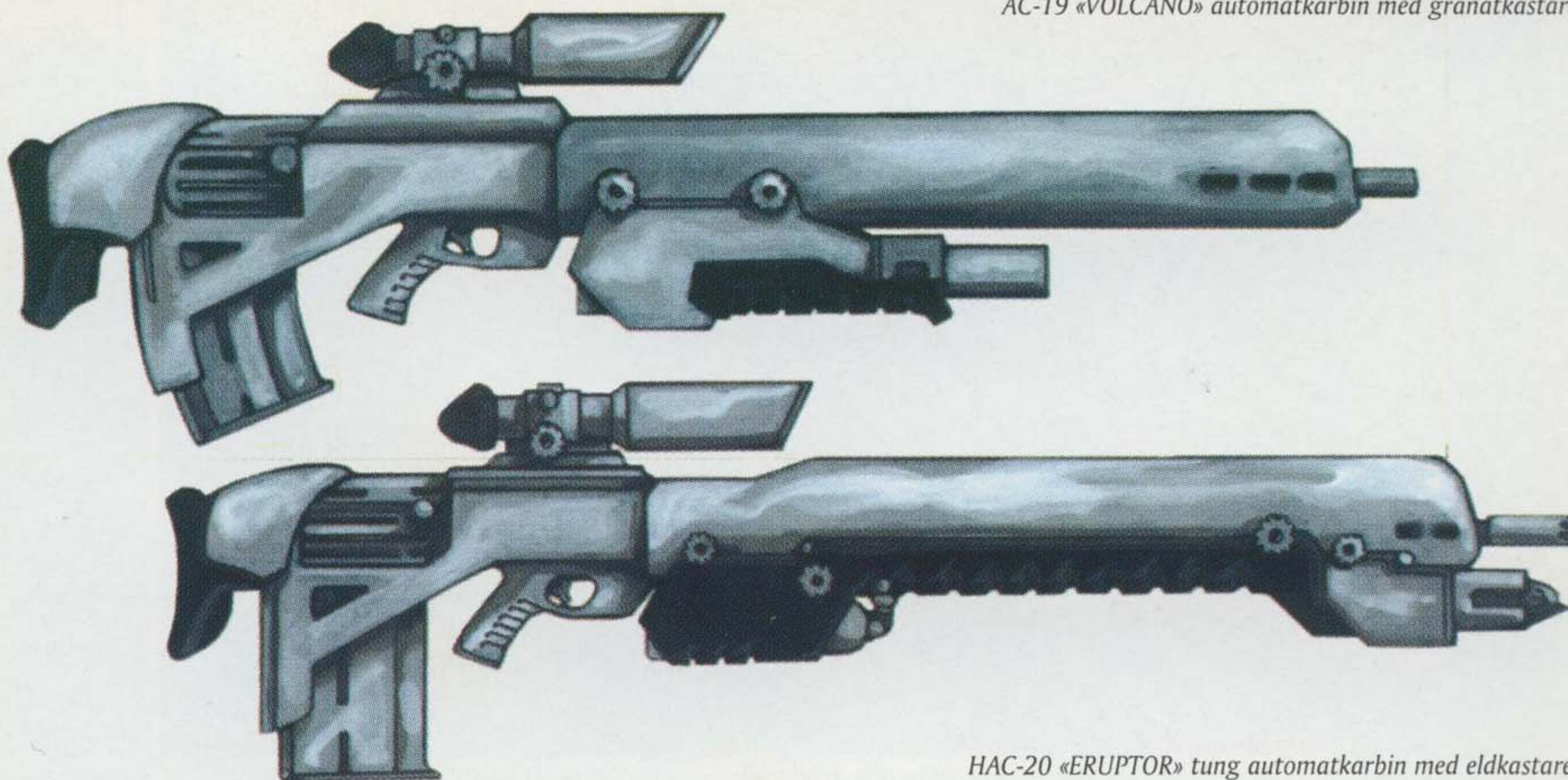
Brödraskapets vanliga soldater ser ut ungefär som sina motsvarigheter inom megakorporationerna. De bär en overall som oftast är grå och vit, och deras utrustning liknar de flesta andra soldaters. De är beväpnade med en tung automatkarbin och en vanlig pistol i bältet.

DE HELIGA KRIGARNA

De Heliga krigarna är fanatiska soldater som kommer från alla delar av samhället för att kämpa mot Mörkret. De har en sak gemensam: fullständig hängivenhet för Brödraskapets sak. När det gäller att utrota Mörkret låter de ingenting stå i vägen.

För att bli antagen som helig krigare ställs höga krav, och många klarar inte proven. De som antas åtnjuter stor respekt och får vissa privilegier som inga andra medborgare har. Ofta skickas de direkt till de allra värsta krigszonerna. Dessa

AC-19 «VOLCANO» automatkarbin med granatkastare

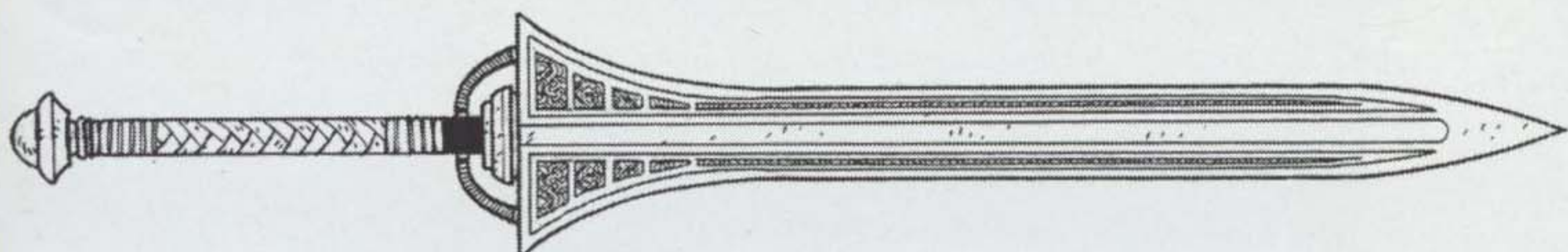


HAC-20 «ERUPTOR» tung automatkarbin med eldkastare

AVENGER-SVÄRD

De stora Avenger-svärden används av flera av Inkvisionens förband, både som ämbetsstecken och som närstridsvapen. De finns i flera olika versioner, de mest avancerade har bl. a. olika inbyggda sensor- och varningssystem.

V	L	STY	Skada (1H)	Skada (2H)	Pris
5.7	114	16	1T6+1	1T6+3	24,600



MORTIS-SVÄRD

Mortis-svärden bygger på urgamla smides-traditioner från Mishimas allra främsta hantverkare. De används i dag enbart av mortifikatorerna och vissa specialförband i Mishimas agentorganisation. Extremt vassa och mycket lätthanterliga och lätta att gömma. Skidan kan ibland användas som blåsrör.

V	L	STY	Skada (1H)	Skada (2H)	Pris
1.7	65	8	1T6	1T6+1	37,500



KONSTEN



Och krämarna kom att med ordet Konsten benämna de mystiska astralkrafter som har sitt ursprung i kosmos och som de rentrogna med rätt träning kan lära sig använda för att påverka verkligheten.

Konsten gavs åt Kardinal Nathaniel så att han kunde börja kampen mot den Mörka Legionen. Den är en helig kraftkälla, och under kardinalernas vägledning har den utforskats och bemästrats. Tros intensiva studier förstår Brödraskapet än så länge endast ett fåtal av konstens aspekter.

Men Konsten kan inte enbart användas för krig och förstörelse. Skådarna, som använder Förutskickelsens konst, spionerar på Mörkret medans de spanar ut över tomheten och genomskådar de dimmor som döljer vårt förflutna och vår framtid.

Även om Förutskickelsens konst förser Brödraskapet med ovärderlig insikt i kommande tider, är förutsägelserna mycket svårtolkade. Förändringens konst omfattar ett brett urval av förmågor, såsom tankeläsning, illusioner och exorcism.

När de heliga Domini undervisar inom Konsten beskriver och visualiseras de ofta den som «Det vita ljuset». Genom att reflektera, fokusera, bryta och dela upp det vita i färger och mönster, skapar det kraftverkningar som ligger bortom de normala naturlagarna.

- Den Sjätte Krönikan, Korstågen och Inkvisitionen / Galileo Achrostidies

MYSTIKERNAS DIREKTORAT

Brödraskapets Första direktorat är en hemligfull organisation som uteslutande ägnar sig åt att studera Konsten och finna nya sätt att använda den för Brödraskapets ändamål.



FÖRLITEN EDER PÅ LJUSET

Storinkvisitor Thorsens mörka skepnad gled ned genom öppningen i kloaktrummans tak. Han var klädd i full stridsrustning och bar sin «Hammare», en pålitlig automatpistol av typ Punisher, i ena handen. Det hade tagit honom flera timmar att komma så här djupt ned i katakomberna och labyrinten under staden, men han visste att han var på rätt spår. Det enda som stört honom hittills var några mutanter; Hammaren hade fallit tungt på dem.

Ljudlöst lät han sig falla ned till golvet. Det var mörkt i rummet och det enda som kunde höras var ett svagt droppande av vatten. Thorsen sträckte ut sina sinnen och kände av varje skrymsle i det tomma rummet, sökande efter tecken på liv eller död.

Plötsligt tändes ett skarpt ljus från den borte väggen och badade inkvisitorn i ett sjukligt grönt sken, medan luften fylldes av ett gäckande, vansinnigt hånskratt. Hans sinnen återvände, och instinktivt reste han en skyddande Sköld – men utan att röra sig en millimeter, utan att visa några tecken på överraskning eller rädsla. Han kände hur skölden vibrerade när någonting träffade den, men den höll och

Lärlingarna sitter i väldiga salar och studerar läran om behärsksningen. De studerar ljusets flöde och hur man kan skapa om det till formler. De äldre bröderna och systrarna hjälper till i träningen och delar med sig av sin kraft och sina erfarenheter.

Inom Första direktoratet finns tre större celler, var och en ägnad åt ett område av Konsten: Kinetikernas cell (Kinetikens konst), Skådarnas cell (Förutskickelsens konst) och Förändrarnas cell (Förändringens konst).

Dessa tre celler deltar aktivt i lärlingarnas utbildning, formar dem och förbereder dem för en framtid som mystiker. Först när man är klar med sin lärlingstid och har klarat det Första provet, upphöjs man till den Första graden av Fullkomlighet och får kalla sig «mystiker» och använda sina krafter öppet.

Thorsen var oskadd. Han riktade sin blick mot varelsen som nu stod tio eller tjugometer bort.

Den var lika lång som Thorsen, men inte lika tungt bepansrad. Den hade breda skuldror med långa, smala armar som slutade i krökta klor. Pansaret var täckt av något slags krälände mönster som hela tiden ändrade form och färg, som om det var täckt av insekter och maskar. Från huvudet sköt feta larver ut och de rörde sig till en rytm Thorsen inte kunde höra och sträckte sig ut mot honom, lockande, manande. Det var en nefaritet, en av Muawijhes kaptener.

Thorsen kände en stark tillfredsställelse. Han hade haft rätt. Nefariten betraktade Thorsen med ett vanvettigt lugn, en kyla som tycktes frysa ned själva luften mellan dem. Hans ansikte förvreds i ett sinnessjukt grin när han tog två steg mot Thorsen och drog fram ett långt svärd som han hållit bakom sig, ett svärd vars klinga slutade i en grym köttkrok. Svärdet tycktes skälva när det vändes mot inkvisitorn, och Thorsen kunde svagt höra den tjutande vinden från Mörkrets fjärran dimensioner.

Fast han visste att det var meningslöst, höjde Thorsen Hammaren och lät den slå tre mäktiga åskslag. Explosionerna fyllde rummet med oväsen och krutluk, men följdes också av odjurets skratt. Kulorna hade träffat i bröstet, men inte gjort någon skada.

Omsorgsfullt stoppade Thorsen ned pistolen, utan att låta ögonen lämna den vedervärdiga uppenbarelsen, och drog i stället svärdet som han haft fastspänt på ryggen. Stålet sjöng när det befriades ur sin skida och runorna på klingan glödde. Svärdet sken med ett kallt, vitt ljus. Sedan sträckte Thorsen upp den andra handen och lossade låsen på sin hjälm. Han lät den falla till golvet och blottade sitt mörka, väderbitna huvud. När hjälmen föll i golvet tog nefariten ett steg bakåt och betraktade Thorsen med ett förvånat uttryck.

Inkvisitorn log ett lyckligt leende.

Den här striden skulle man minnas länge.



MYSTIKERNA

Det är svårt att lära sig använda Konsten, och det fordrar vissa naturliga förutsättningar och medfödda gåvor. Kanske var kandidaten i sin barndom olik de andra barnen. Han eller hon kanske kan se och höra saker som ingen annan uppfattar. Naturlig begåvning räcker dock inte för att bemästra Konsten. Brödraskapet formar och kontrollerar förmågan med disciplin och skolning. Träningen tar flera år och börjar redan i unga år.

De som man hoppas ska bli mystiker rekryteras från den breda allmänheten. De väljs ut av profeterna och får en ny framtid inom Brödraskapet. Att bli utvald är ett verkligt lyckokast, särskilt om man är fattig; inom Brödraskapet kan man få en framtid man annars inte skulle vågat drömma om. Dessa rekryter har stora möjligheter att bli skickliga utövare av Konsten.

De som inte har välsignats med en stor, medfödd begåvning kan fortfarande tjäna Brödraskapet. Dessa unga rekryter tränas i årtal inom Brödraskapet för att lära sig Ordet och krigets vägar. Dessa män och kvinnor, kallade Inkvisitorer, är klingan med vilken Brödraskapet försvarar och renar mänskligheten. Även om Inkvisitorerna också studerar Konsten kan de aldrig uppnå samma skicklighet som Mystikerna. Inkvisitorerna utgör mångfalden inom det Andra Direktoratet.

TILL SPELLEDAREN: För spelarna betyder detta att de enda rollpersoner som kan använda Konsten är mystikern och inkvisitorn. Dessa två bakgrunder är speciella och beskrivs separat från alla andra. Om en spelare inte väljer mystiker eller inkvisitor som bakgrund, kan hans rollperson aldrig lära sig Konsten. Vill han ändå använda mystiska krafter, men inte ansluta sig till Brödraskapet, är enda utvägen att liera sig med den Mörka Legionen – att bli en kättare och lära sig den Mörka symmetrin (se bok 3, Mörkret, för mer information om hur man skapar en Kättare).

GRADER AV FULLKOMLIGHET

Varje mystiker får en rang beroende på sin skicklighet och hur väl han behärskar Konsten. Rangerna benämns Grader av Fullkomlighet, och är ett mått på hur mycket kraft mystikern förmår kanalisera i formler. Graden har

inget att göra med vilka formler han behärskar eller hur han kan forma dem, utan är enbart ett mått på hur mycket energi en mystiker kan frigöra.

Det kan till exempel hända att en novis som ännu inte har nått den första Graden behärskar alla kända formler inom Konsten och även vet hur man använder dem, men han förmår ändå inte kanalisera tillräckligt med energi för att kunna använda dem i praktiken. På den första Graden klarar han av att göra effekterna märkbara – på den tionde Graden kan han förflytta berg eller slita förståndet ur tusentals människors själar i ett enda svep.

Ju högre Grad och ju mer kraft en person har, desto större respekt och inflytande får han både inom Brödraskapet och bland vanligt folk.

Teoretiskt sett finns det hur många Grader som helst, men hittills har bara en handfull mystiker nått längre än till den tionde. De som når dit är bland de mäktigaste varelserna i universum, och tillhör för det mesta den hemlighetsfulla grupp som kallas «Konstens väktare». Inte mycket är känt om Konstens väktare annat än att de är direkt underställda kardinalen. Många tror att Väktarnas bedrifter hemlighålls för att förhindra att Apostlarna får reda på någonting om dem.

Om man skall återknyta till «ljus-metaforen», talar den Grad av Fullkomlighet en person har om hur mycket «ljus-flöde» han kan kanalisera genom sin kropp. Före den första Graden kan han knappt spegla glöden hos en utbränd tändsticka, medan den som nått tionde Graden kan styra de förtärande strålarna från en exploderande sol.

ASPEKTERNA

Man kan närma sig Konsten på många olika sätt, och det finns skilda metoder för att omvandla energierna till formler med fysiska effekter. Dessa metoder eller arbetssätt är helt olika och ger olika resultat när de används. Ur varje nytt sätt att närma sig Konsten på, springer bara en enda aspekt av det allsmäktiga Vita Ljuset. Föreställ dig Mystikern som ett prisma där det Vita Ljuset bryts i olika färger. Varje färg representerar de olika metoderna inom Konsten: röd/Kinetik, blå/Förutskickelse och grön/Förändring.

Varje sådan metod – fönster – är i sig själv en «egen» Konst. Den mest kända Konsten är Kinetikens konst som ofta används utav Inkvisitorer och stridande Mystiker. De andra två stora aspekterna är Förändringens konst och Förutskickelsens konst. Det ryktas att det finns andra obskyra och uråldriga aspekter av Konsten, som används av Väktarna, men detta är bara rykten.

De tre huvudsakliga aspekterna beskrivs utförligt senare i kapitlet.

FORMLERNÄ

Inom varje Konst finns det många sätt att manipulera kraften – olika metoder att reflektera, fokusera och dela ljuset. Varje sätt kallas för en formel. Beroende på hur mycket kraft man använder till formeln, får den olika effekter.

Om man till exempel använder formeln SLAG från Kinetikens konst, kan man göra allt från att knacka någon på axeln till att krossa hans bröstorg. Alternativt kan man minska slagkraften och använda den överblivna energin





Lärling

till att ge formeln en specialeffekt (exempelvis en eldsflamma).

Under skapandet av rollpersonen kan formler bara «köpas» med fria färdighetstillval.

ATT BLI MYSTIKER

Enda sättet att bli mystiker är att träna från barndomen. Om spelaren väljer mystiker eller inkvisitor som sin arketyper, betyder det att han har tillbringat hela sitt liv som lärling och kommer att börja spelet som en första Graden mystiker eller inkvisitor.

«Grundvärdena» beräknas som vanligt, men du hoppar över hela «uppväxtutbildningen».

Lärlingen får en grundlig utbildning i Konsten och får lära sig en mängd formler. Alla lärlingar tränas i de tre viktigaste aspekterna, så att de känner till olika sätt att närma sig Konstens krafter. Under sin framtid som mystiker kan de välja att specialisera sig inom en Konst eller att få en begränsad kunskap i två eller flera Konster. Enda sättet att nå verkliga färdigheter är att specialisera sig på en enda Konst.

Gränsen för hur långt en mystiker eller inkvisitor kan nå inom Konsten beror på hur mycket tid och kraft han lägger ned, och hur specialiserad han vill bli. Formler kan bara utvecklas med fria färdighetstillval.

Ytterst få inkvisitorer når någonsin längre än till den femte Graden, eftersom de ägnar så mycket tid åt att spåra kättare och hålla rättegångar, men det finns undantag.

LÄRLINGSTIDEN

I stället för normal uppväxtutbildning får Brödraskapets lärlingar fem tillval inom expertisområdet Kommunikation och två tillval i Rörelse. Vidare får de fyra fria tillval som de får fördela mellan Strid, Eldhandvapen och Special (inga av dessa tillval får läggas på formler). Detta ersätter hela «uppväxtutbildningen» för dem, men de får grundvärden som vanligt.

Som lärling får man inte använda sina krafter eftersom det påfrestar kroppen och det finns stor risk att Mörka makter vinner insteg i ens tankar så att man blir en kättare. Tills man har lärt sig att skydda sig mot dessa inflytanden blir man inte upphöjd till mystiker.

Lärlingen är nu 16 år och blir förhoppningsvis snart upphöjd till Sann mystiker (=Första graden av Fullkomlighet) och börja sin bakgrundsutveckling. En inkvisitor måste nu välja vilken av de tre Konsterna han ska specialisera sig på. Man får bara välja en, och valet kan inte ändras. Som mystiker kan man byta Konst mellan varje period av bakgrundsutvecklingen, om man så önskar.



Exorcisthandske



Formelspårare

OMEDELBAR RÄTTVISA

Sju män satt vid det långa bordet, tre på varje långsida och en vid kortsidan, med ryggen mot det stora målade glasfönstret. Alla var klädda i den kostym som högre tjänstemän inom Capitol brukar bära. En yngre man reste sig och tilltalade sin chef.

«Varför har Brödraskapet begärt att få träffa oss här idag? Jag har annat att göra än att sitta här och vänta på dem. Nu har vi suttit här i två timmar utan minsta tecken på att de tänker komma.»

Mannen vid bordsändan gjorde en otålig gest mot den yngre mannen. Hans röst var resignerad och färglös.

«Sitt ner, Jenkins. De kommer när de vill komma, och det kan vi inte göra något åt. Kom ihåg det. Varför de vill träffa oss kan jag bara gissa.»

Sex huvuden vändes mot honom, frågande. Jenkins satte sig ned med rynkad panna. Den äldre mannen fortsatte tala, som för att svara på deras outtalade fråga.

«Capitol är den mäktigaste fria korporationen i mänsklighetens värld. Vi strävar efter att ge våra anställda det bästa de kan få, frihet att tänka och handla själva. Men det räcker inte för alla. Det finns somliga som vill ha mer makt än man är beredd att ge dem, och som är beredda att använda vilka metoder som helst för att nå dit. Det finns en del som till och med söker hjälp hos den Mörka Legionen.»

Jenkins betraktade ordföranden intensivt, lät sedan blicken vandra över de församlades ansikten. Vissa mötte hans blick och andra tittade ned i bordet.

«Ursäkta mig, sir Krajicek. Menar ni att Brödraskapet kommer hit idag för att fråga ut oss om infiltration från den Mörka Legionen? På vilka nivåer då, om jag får fråga?»

Frågan blev aldrig besvarad, för i det ögonblicket slogs dörrarna upp och två

inkvisitorer steg in genom den välvda öppningen. De var imponerande uppenbarheter, klädda i ceremoniella rustningar, med varsitt exemplar av Codex cardinalis i ena handen och en groteskt stor pistol i den andra. De glänsande svarta piporna och mynningarna var dock riktade mot golvet. Den högre inkvisitors röst förvrängdes av högtalaren i hans hjälm, men man kunde ändå höra det stränga tonfallet.

«Okogawa, Simmons, Banks.»

De tre männen reste sig automatiskt, fångade av den magiska auktoritet som inkvisitorerna utstrålade.

«Mister Krajicek...»

Med en nonchalant rörelse lyfte de två inkvisitorerna sina vapen och sköt två skott var. Männens döda kroppar föll ihop, välte stolarna och blev slutligen liggande på golvet i groteska ställningar. Jenkins sjänk äcklad tillbaka i stolen, svimfärdig i den kvävande lukten av blod och krut.

Utan ett ord vände sig inkvisitorerna om och lämnade rummet samma väg de kommit.

I vinddraget från dörrarna som slog igen singlar ett enda, gulnat pappersark sakta mot golvet – den legendariska sidan arton ur Codexen – «Inkvisitionen äger rätt att skipa omedelbar rättvisa i de fall då Kätter på starka grunder kan misstänkas inom krämarnas sammanslutningar...».

Och det hade de gjort...



BAKGRUNDER FÖR MYSTIKER

Bakgrundsutvecklingen skiljer sig något från normala rollpersoners. Den viktigaste skillnaden är att man aldrig kan bli arbetslös. Skulle man misslyckas med sina prov, placeras man i stället i SKRIPTORIET där man får studera Ordet och Konsten djupare, innan man får försöka igen efter två år.

INKVISITOR

Inkvisitorer måste specialisera sig på en Konst. De får aldrig byta Konst mellan två perioder av bakgrundsutvecklingen.

KRAV:

STY 15, FYS 14, SMI 16, INT 12, PSY 9, PER 9.
Måste välja Inkvisitor-arketypen.

Strid & Eldhandvapen:	3
Kommunikation:	3
Rörelse:	1
Teknik:	-
Fria:	4
Socialnivå	±0
PER-modifikation	+2
PSY-modifikation	+1

MYSTIKER

Mystiker får byta Konst mellan perioderna i sin bakgrundsutveckling, om de så önskar.

KRAV:

STY 9, FYS 9, SMI 12, INT 13, PSY 13, PER 9.
Måste välja Mystiker-arketypen.

Strid & Eldhandvapen:	-
Kommunikation:	2
Rörelse:	1
Teknik:	1
Fria:	6
Socialnivå	±0
PER-modifikation	+1
PSY-modifikation	+3

LÄRLINGARNA

Det är här man hamnar om man misslyckas i provet och inte blir upphöjd. Lärlingar skickas till Skriptoriet för att bättra på sina kunskaper. Det anses inte på något sätt vanhedrande, men innebär förvisso att karriären bromsas upp och står stilla i två år. Även de främsta Väktare har haft sina bakslag.

KRAV:

Som för yrket (inkvisitor eller mystiker)

INKVISITOR	MYSTIKER
Strid & Eldhandvapen: ...3	-
Kommunikation: ...2	1
Rörelse: ...1	1
Teknik: ...	1
Fria: ...3	5
Socialnivå ...±0	±0
PER-modifikation ...±0	±0
PSY-modifikation ...+1	+2

PROCEDUR

1 Välj en aspekt inom vilken du vill provas (Kinetik, Förändring eller Förutskickelse). Inkvisitorer måste välja en aspekt inom vilken de kan specialisera sig, medan Mystiker kan byta aspekt mellan bakgrundsrepetitionerna.

2 Slå 1T20. Är resultatet LÄGRE ÄN ELLER LIKA MED DIN INT, PER OCH PSY får du fortsätta. Annars bedöms du inte värdig, och måste studera i två år till innan du får genomgå ett nytt prov. Se «Studier» nedan.

3 Slå 1T10. Om resultatet är HÖGRE ÄN ELLER LIKA MED DIN NUVARANDE GRAD AV FULLKOMLIGHET i den valda Konsten, har du klarat provet. Resultatet 10 betyder automatisk framgång. Fortsätt med steg 4 nedan. Är resultatet däremot LÄGRE än din Grad, får du göra tillvalen för ditt yrke men du blir inte upphöjd; fortsätt därför med steg 5.

4 Höj din Grad av Fullkomlighet i den valda Konsten med 1.

5 Gör dina tillval beroende på ditt yrke (mystiker eller inkvisitor; det spelar ingen roll vilken Konst man valt). Justera din PER, din PSY och din socialnivå. Addera 2 år till din ålder och lägg på eventuella ålderseffekter.

6 Upprepa steg 1 till 5 tills din rollperson är redo att deltager i spelet. Eftersom inkvisitorer och mystiker är så speciella måste SL antagligen sätta en gräns (innan spelarna skapar sina rollpersoner) för hur starka de får bli i HANS kampanj – en alltför mäktig person skulle kunna rubba hela balansen.

STUDIER. För varje period av studier (som tar två år) gör man tillval enligt bakgrunden «lärling». Detta går till som vid normal bakgrundsutveckling, men man får ingen ny Grad.



BAKGRUNDS- BESKRIVNINGAR

KRAV. Som vanligt. Man behöver bara uppfylla kraven samma dag som man går med i Brödraskapet.

EXPERTISOMRÅDEN. Tillvalen «Strid & Eldhandvapen» får tas från vilket av dessa områden man vill. Endast de «fria» tillvalen får användas till formler. I övrigt som vanligt.

SOCIALNIVÅ. En medlem av Brödraskapet har alltid socialnivå 5 tills han når sjätte Graden av Fullkomlighet i någon av Konsterna. Därefter är hans socialnivå lika med hans Grad (10 är maximum, men Graden av Fullkomlighet kan höjas över 10 genom slag på tabellen för Särskilda händelser eller genom att spendera hjältepoäng).

PER-MODIFIKATION. Som vanligt.

PSY-MODIFIKATION. Den exceptionella mentala träning som Brödraskapet ger sina lärlingar återspeglas i att de får en PSY-modifikation för varje bakgrundsperiod. Fungerar annars exakt som PER-modifikationen.



ATT LÄRA SIG FORMLER

För att kunna använda en formel krävs två saker: Först måste man lära sig själva FORMELN, alltså fraserna, mönstren, rörelserna, och så vidare. Detta lär man sig precis som vanliga färdigheter. Sedan måste man lära sig kontrollera kraftflödet, ljuset, så att formeln får sin verkan, och detta följer automatiskt av att man får högre Grad av Fullkomlighet och högre PSY.

Var och en av de tre Konsterna kan beskrivas som ett eget expertisområde, och i det avseendet är varje formel en egen färdighet.

Formler utvecklas precis som vanliga färdigheter. De kan bara «köpas» med de fria färdighetstillvalen. Man har ett färdighetsvärde i alla formler, precis som vanligt, och när man använder dem slår man färdighetsslag på normalt sätt. Användarens Grad avgör bara hur stor effekt formeln får inte hur stor chans man har att lyckas. Grader kan aldrig «köpas», utan erhålls automatiskt när man blir upphöjd (i bakgrundsutvecklingen).

BRÖDRASKAPET OCH KÄTTARE

Eftersom Mystiker och Inkvisitorer är ett med Konsten och den Mörka symmetrin, har de förmågan att «känna» om det finns Kättare i närheten. Om en Kättare befinner sig inom 50 meter från Mystikern eller Inkvisitorn slår man 1T20. Om resultatet är lägre än Kättarens rang har Mystikern eller Inkvisitorn upptäckt den korrumperade ondskan som Kättaren utstrålar. Om resultatet däremot är lika med Kättarens rang, eller högre, känner Mystikern eller Inkvisitorn inte dennes närvaro. Alla Mystiker och Inkvisitorer har denna förmåga, oavsett deras skicklighet inom Konsten.

LJUSETS VÄLSIGNEELSE

Varje medlem i Brödraskapet, från den lägsta Missionär till Kardinalen själv, tränas i ritualer som fördriver Mörkret. De kan välsigna allt ifrån en bit tyg eller en Kardinalmarker, till ammunitionen i en rättfärdig krigares vapen. Ritualen tar ungefär 5 minuter att genomföra, och kan utföras varsomhelst och utan någon speciell utrustning. Om ritualen utförs i en Katedral blir effekten ännu kraftfullare. En välsignelse varar tills dess att personen eller föremålet förstörs, eller tills dess att den ersätts av en mer kraftfull välsignelse (den kan inte ersättas av en svagare). Välsignelser av vissa personer eller föremål är inte kumulativa, men en välsignad person kan erhålla bonusar från välsignade föremål.

Den minsta förminskelse av Mörker i själen hos någon som har välsignats innebär att välsignelsen försvinner. Detta är huvudsakligen upp till SL, men om denne vill kan man slå ett PSY-slag (förbättrat av välsignelsen) mot den Mörka frestelsens SG.

Så fort rollpersonerna stöter på den Mörka legionen eller den Mörka symmetrin används bonusarna nedan för samtliga tärningsslag i samband med konfrontationen. Det kan vara modifikationer till skada, bonusar till temporär PSY då man försvarar sig mot Mörka gåvor, eller som extra magnituder då man kastar en formel mot någon av Mörkets tjänare.

KASTAREBONUS

Rankad Brödraskapsmedlemkastarens Grad av Fullkomlighet

Biskop+15

Kardinal+20

Kardinal Durand+25

ANDRA MODIFIKATIONER

Kastad i ett Kapell+1

Kastad i en Katedral+3

Kastad i den Första katedralen+5

Kastad på ett föremål som bär Brödraskapets märke+5

Kastad i Mörkets fysiska-1 till 20 (t.ex. en Kättarens närvaro (SL avgör) rang, en Nefarits, etc.)

ATT ANVÄNDA EN FORMEL

Det tar en handling att använda en formel, och den verkar omedelbart. Vilken effekt en formel har beror på hur mycket kraft man ger den. Det finns två begränsningar för det – användarens Grad och hans PSY.

Den kraft man väljer att ge en formel mäts i MAGNITUDER (MG). En formel av första magnituden är den svagaste, och en med magnitud 10 är mer än de flesta mystiker kan hantera. Normalt får magnituden inte bli högre än mystikerns Grad av Fullkomlighet i den Konst som formeln hör till.

Vidare orsakar varje magnitud en tillfällig förlust av 4 poäng PSY hos användaren. Det betyder att en mystiker med PSY 14 inte kan använda formler med högre magnitud än 3. Om PSY går ned till noll svimmar mystikern av mental utmattning. Går den UNDER noll, förvittrar hans själ och han dör.

De tillfälligt förlorade PSY-poängen återfås om man vilar; en poäng för varje timmes ostörd vila (dvs. sömn eller meditation).

MODIFIKATIONER AV FÄRDIGHETSSLAGET:

För «vanliga» formler gäller:

- Mystikerns Grad av Fullkomlighet i den Konst han använder ADDERAS alltid till hans CL.
- Formelns magnitud SUBTRAHERAS alltid från CL.

Normala stridsmodifikationer, används alltid i stridssituationerna, exempelvis modifikationer för skador och stress.

Somliga formler (Det sökande blå ljuset, Kardinales heliga domination, Sjöjungfruns rop, Ordets oemotståndliga kraft, Rening och Medlidandets hjärta) påverkar offrets sinne, och i så fall gäller nedanstående modifikationer. (Speciella regler gäller då också för «misslyckande»; se formelbeskrivningen.)

- Offrets PSY DRAS BORT från CL
- Formelns magnitud LÄGGS TILL CL
- Mystikerns Grad av Fullkomlighet i den Konst han använder LÄGGS TILL CL.

ATT MOTSTÅ KONSTEN

Normalt sett är Ljuset så starkt att vanliga människor, och de flesta Kättare, inte kan stå emot det. Det är därför man bara behöver slå ett tärningsslag för att se om en formel «aktiveras» och varför det vanligtvis inte går att motstå effekten.

Rollpersonerna är dock inga vanliga människor. Om de ställs inför en formel som påverkar deras sinne kan man spendera hjältepoäng för att sänka antalet magnituder med samma takt som de byggdes upp: 4 PSY-poäng per magnitud. SL, eller den spelare



vars rollperson kastar formeln, behöver inte uppge dess magnitud och inte heller huruvida den lyckades eller ej. «Offret» får själv bedömma sin motståndares kraft och leva med konsekvenserna.

Varje hjältepoäng som spenderas på det här viset dubblar mängden reducerade magnituder: 2 hjältepoäng sänker magnituden med 2 steg för var fjärde PSY-poäng, 3 hjältepoäng sänker magnituden med 4 steg för var fjärde PSY-poäng.

Rollpersonerna tillskansar sig dock fortfarande sänkningen i steg om max. 4 magnituder, beträffande Konsten. Varje försök att motstå en formel gäller bara mot ett försök till tankekontroll eller manipulation och ett snarlikt försök får inte göras i samma scen (fast det bestämmer SL).

Som alltid återfås temporärt förlorade PSY-poäng med en hastighet av ett poäng per timme. Om du gör slut på all din PSY förtvinar din själ och dör... rollpersonen försvinner ur spelet.

Att motstå dylika krafter medför också andra konsekvenser. Om en rollperson framgångsrikt står emot Konsten kommer han eller hon att bära «Mörkrets märke» under resten av scenen, eller så länge SL vill.

HUR FÄRDIGHETSSLAGET TOLKAS

Att använda formler går till precis som när man använder andra färdigheter.

PERFEKT FRAMGÅNG. Får man en etta på tärningen när man gör ett färdighetsslag för en formel, ökar formelns magnitud automatiskt med 2, utan att det kostar användaren några extra PSY-poäng. Mystikern bestämmer själv vilka effekter de extra magnituderna ska ha.

FRAMGÅNG. Ett lyckat tärningsslag betyder att formeln har den avsedda effekten.

MISSLYCKANDE. Ett misslyckat tärningsslag betyder att formeln förlorar TVÅ magnituder, men förbrukar å andra sidan också 8 PSY-poäng mindre. Mystikern avgör själv vilka effekter de förlorade magnituderna skulle ha haft, alltså på vilket sätt formeln försvagas. En misslyckad formel av första eller andra magnituden har ingen effekt alls, och kostar heller inga PSY-poäng.

MOTSTÅNDE. Om objektet står emot formeln genom att spendera hjältepoäng och «köpa ner» formelns magnitud under noll, har formeln ingen effekt, och Mystikern betalar 8 PSY-poäng mindre än normalt (såvida inte slaget för formeln misslyckades, då PSY-förlusten blir mindre).

FUMMEL. Resultatet 20 betyder att formeln inte har någon effekt, men mystikern förlorar ändå hela antalet PSY-poäng.

EXEMPEL 1: Broder Michael använder formeln Kardinalens örfil av första magnituden och har turen att få en etta på tärningen. Det betyder att formeln får effekt som en tredje magnitudens formel, men ändå bara förbrukar fyra poäng PSY. Michael bestämmer att de två extra magnituderna orsakar extra skada, sammanlagt 1T6+4 i skada.

I nästa stridsrunda försöker broder Michael igen, nu med en Kardinalens örfil av fjärde magnituden (tre mål, +4 på skador). Men den här gången misslyckas han. Effekten reduceras till magnitud två och Michael förlorar 8 PSY-poäng (alltså normal PSY-förbrukning för en formel med MG 2). Michael väljer att de förlorade magnituderna var de som skulle ha gett extra skada, så den totala

skadan blir bara 1T6. Trots att färdighetsslaget misslyckades träffar formeln automatiskt, men med reducerad kraft. Inför ett hotande nederlag gör Michael ett sista desperat försök att slå ned sin motståndare. Han gör ytterligare en Kardinalens örfil av första magnituden, men oturen är framme och han fumlar. Det betyder att han måste betala 4 PSY-poäng trots att formeln inte har någon effekt alls.



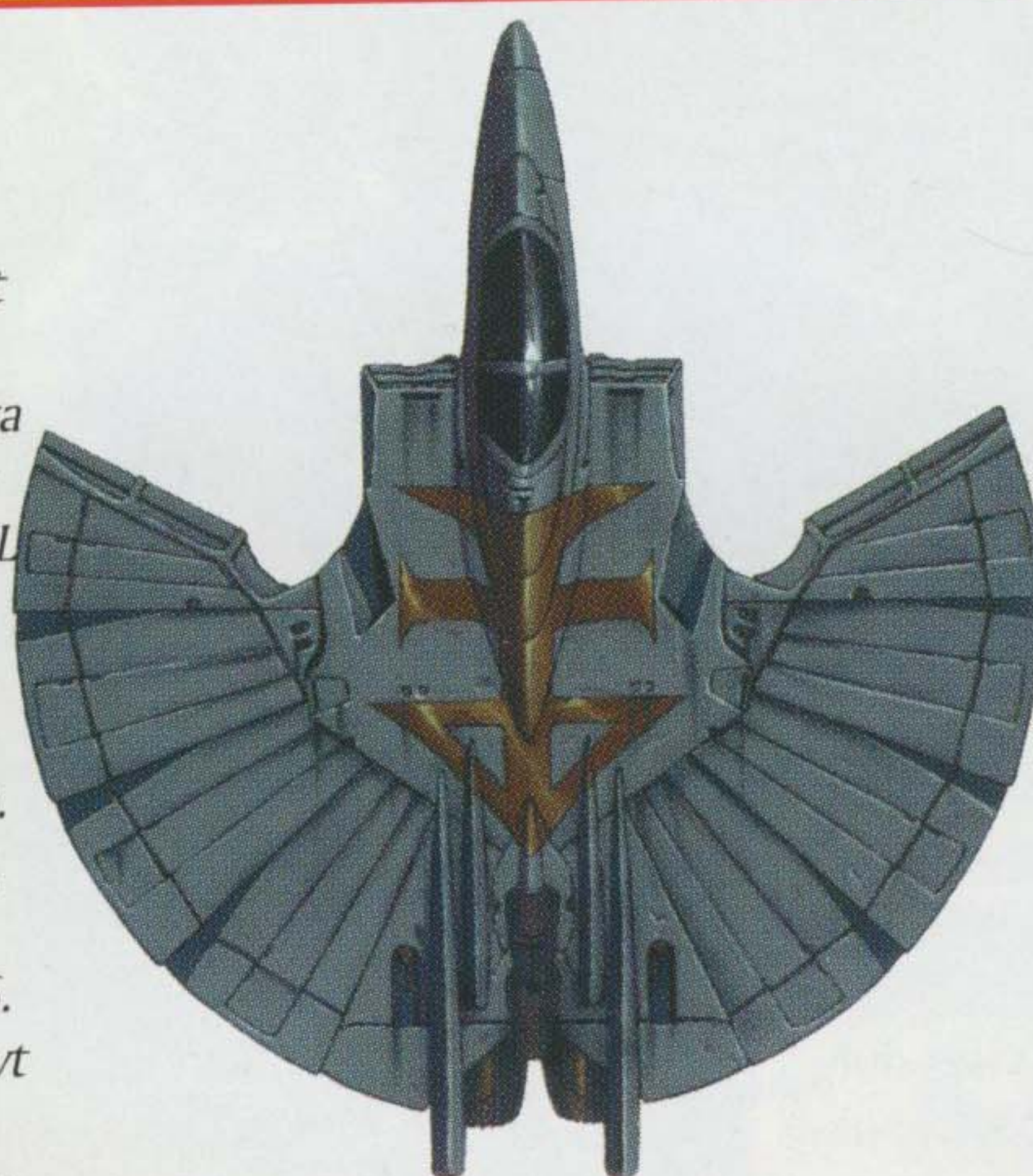
EXEMPEL 2: Inkvisitor Ignatius förhör Kättaren Howard. Den senare har sparat 5 hjältepoäng. Iggy har i sin tur nått den femte Graden av Fullkomlighet inom Förutskickelsens konst och använder det Sökande blå ljuset (magnitud 3... han kan inte undvara mycket PSY) för att få fram var Howards hemliga tempel ligger. Iggy's FV är 12 och hans CL blir då $12 + 3$ (magnituden) $+ 5$ (Graden av Fullkomlighet) $= 20$. Howard har PSY 14, vilket sänker Inkvisitors CL till 6. Howard vill definitivt motstå Inkvisitors formel. Han vet inte vad Iggy har för CL, men vill inte ta några



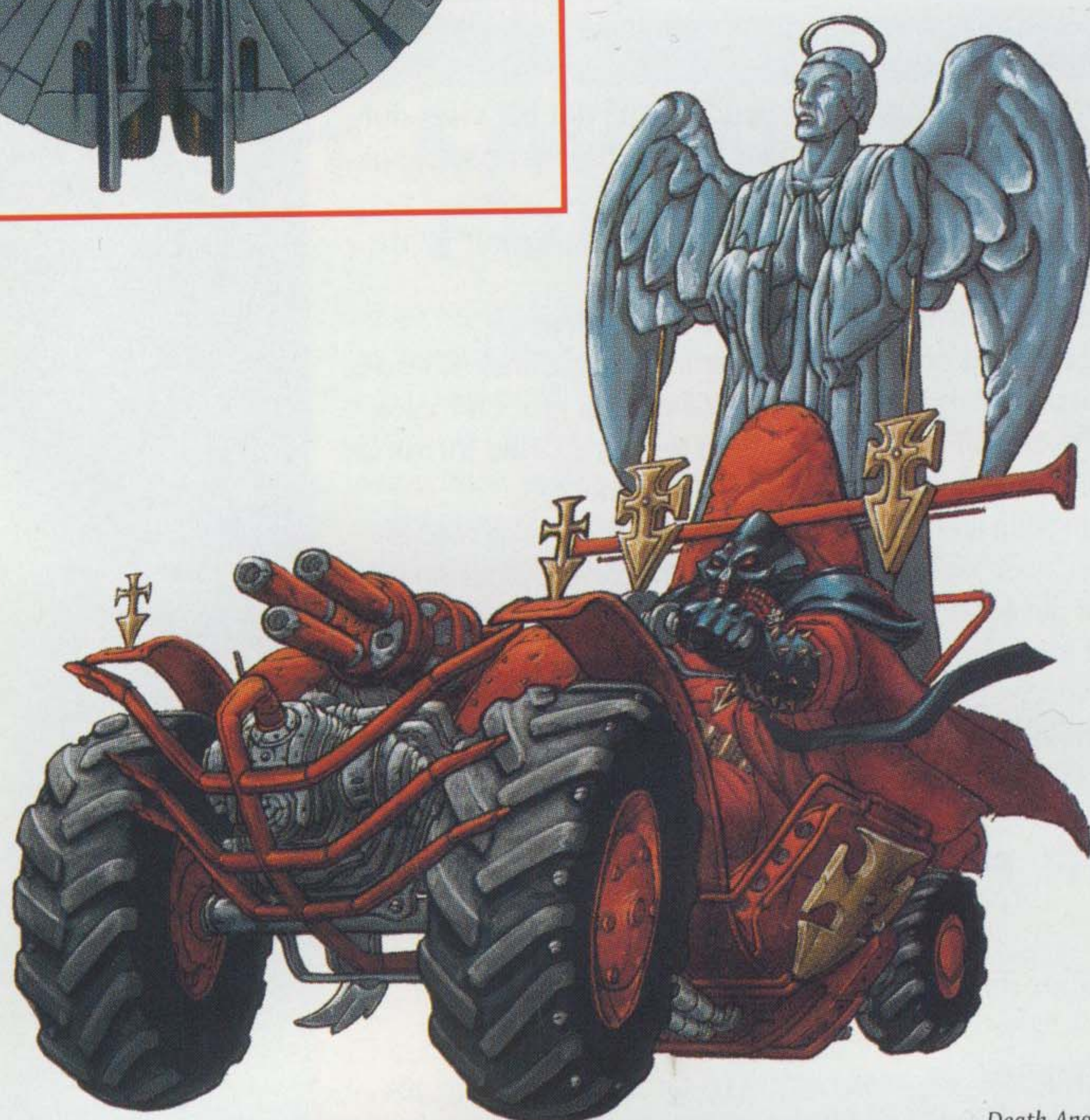
chanser. Howard bestämmer sig för att spendera 2 hjältepoäng och därigenom dubbla antalet PSY-poäng han skall sätta upp mot Konsten. Därefter spenderar han 8 PSY-poäng, vilket reducerar formelns styrka med 4 magnituder ($8 \text{ PSY} / 4 \text{ per magnitud} = 2$, $\times 2$ för hjältepoängen $= 4$). Formelns magnitud hamnar alltså under noll och därmed deaktiveras den. Iggy och Howard har spenderat sina PSY-poäng i en kamp som slutade oavgjort, vilket tvingar broder Iggy till att hämta brännjärnen för att dra ur Howard hans hemligheter.

ATT ÖKA SIN PSYKISKA STYRKA

Under sin lärlingstid, genom studier och erfarenhet, utvecklar mystikerna mer och mer PSY. Varje gång de gör sina färdighetstillval får de automatiskt extra PSY-poäng enligt ovan. Dessutom kan man, om man så vill, byta ett fritt tillval mot en PSY-poäng. Det finns inga gränser för hur hög PSY man kan ha.



Exempel: När broder Michael (ursprunglig PSY 16) upphöjdes till första Graden fick han $+3$ PSY-poäng, och han använde dessutom två fria tillval för att höja sin PSY ytterligare, vilket gav honom sammanlagt 21. Det är tillräckligt för att använda fem formler av första magnituden per dag utan att svimma.



Death Angel

PRISET

General Hawkins stannade vid dörren, osäker på om han verkligen skulle fortsätta eller slå det hela ur hågen. Motvilligt höjde han sin hand för att knacka, men överraskades av att dörren öppnades. En mjuk röst flöt ut ur det mörka rummet innanför.

«Stig in, general. Ni är väntad.»

Hawkins steg in i den cirkelrunda, skyhöga salen. Den var trettio meter i diameter och dubbelt så hög. Det var dunkelt därinne det enda ljuset kom från sju fladdrande vaxljus, runt ett litet ekbord i rummets centrum lyste upp golvet, ty ljusstrålarna från de målade glasfönstren i kupoltaket var mycket svaga så här i skymningen. Runt bordet satt tre figurer i mörka mantlar och huvor, svävande en halv meter upp i luften. Hawkins tog ännu ett steg in i rummet och hörde hur dörren mjukt stängdes bakom honom. Han vände huvudet och försökte se vem som hade öppnat dörren, men där fanns bara mörker och flyende skuggor.

Han närmade sig tveksamt de mystiska figurerna i salens mitt, och stannade ett par meter från dem. En röst hördes bakom honom, samtidigt både lugnande och hetsande.

«Åh, soldaten har äntligen valt att komma till ljusets makter. Ni söker ledning, så att ni kan hjälpa era män.»

Hawkins slöt ögonen och ansträngde sig för att hålla rösten stadig.

«Ja, jag behöver få veta vad Legionen tänker göra i morgon. Jag måste få veta det.»

En annan röst stämde in och blandade sig med den första. Det var förvirrande

och Hawkins måste anstränga sig för att urskilja vad de berättade.

«Det är sant att vi kan visa er framtiden. Och genom den kunskapen kan ni kanske rädda era män. Men kom ihåg att framtiden har ett pris...»

Hawkins tvekade inte längre. Han visste att om han inte kraftsamlade sina styrkor på precis rätt ställe i morgon, skulle den Mörka Legionen forsa genom hans försvarsställningar som en flodvåg, dräpa allt och alla, och lägga staden öppen för plundring.

«Visa mig. Jag ska betala ert pris.»

De tre Skådarna fattade varandras händer runt bordet, och sakta började luften mellan dem att röra sig och ändra färg. Snart kunde Hawkins se fortets murar och värn, de två tornen och där på den södra sidan legionens tjutande styrkor som angrep dem, stegar som restes, kanoner som avfyrades, raketer som flög. Snart föll muren, och fienden strömmade in. Men just i det ögonblicket uppenbarade sig hans egna styrkor, väl förberedda, och lät fällan slå igen. Nu visste han vad han måste göra.

Men plötsligt föll hans blick på en bekant figur. Han kunde se en man klädd i hans egen rustning, bärande hans egna vapen, som ledde trupperna i motanfallet. Det gick sakta upp för honom att det var sig själv han såg.

Plötsligt fokuserades visionen på generalen, när hans rustning sprängdes och han föll till marken och trampades ned av de mörka horderna.

Hawkins gav chockad till ett skrik, och i samma ögonblick försvann visionen. Skådarnas stämmor flöt in i hans medvetande.

«Detta är det pris ni måste betala. Ingen kan se framtiden utan att betala priset.»



BESKRIVNINGAR AV KONSTERNA

Här beskrivs de tre viktigaste aspekterna av Konsten och de sex formler som finns inom var och en av dem. Många av formelnamnerna speglar de färger med vilka deras konst är förknippad. I de flesta fall är färgerna i beskrivningen endast kända av den som använder formeln. Formlerna är inte med nödvändighet synbara för andra än formelanvändaren och kanske andra tränade mystiker eller användare av konsten. Formatet i de olika beskrivningarna är detsamma.

EFFEKTOMRÅDE: Hur stort område som påverkas av formeln. Personlig = påverkar bara användaren själv.

RÄCKVIDD: Det maximala avståndet från användaren till det som ska påverkas. Personlig = påverkar bara användaren själv. Beröring = användaren måste vidröra målet.

VARAKTIGHET: Hur länge effekten varar. Ögonblicklig = Ögonblicklig, Koncentration = så länge mystikern koncentrerar sig. (dvs. inte gör någonting annat än att koncentrera sig på besvärjelsen).

SKADA: Den skada som formeln eventuellt orsakar.

ANMÄRKNING: Alla siffror gäller en formel av första magnituden. För varje formel anges

vad som händer vid högre magnituder. *Exempel: Formeln Kardinalens örfil av första magnituden gör 1T6 poäng skada på ett mål inom 15 meter. Genom att öka till andra magnituden kan mystikern antingen (1) göra samma skada på två mål inom samma avstånd, eller (2) göra samma skada på ett mål inom 45 meter, eller (3) göra 1T6+2 poängs skada på ett mål inom 15 meter.*

En Kardinalens örfil av tredje magnituden kan vara en kombination av dessa, eller också kan man låta effekterna vara kumulativa. (dvs. tre mål, eller räckvidden 75 meter, eller 1T6+4 i skador). Mystikern själv avgör vilket.

ATT NAMNGE KONSTERNA

I det förflutna uppkallade Mystikerna de olika formlerna efter deras funktion och effekt (t.ex. Slag, Teleportera, etc.). Kardinal Durand har dock beslutat att samtliga formler skall nämnas vid sin längre, invokativa titel som har sitt ursprung i det Andra direktoratet. Inkvisitionen har alltid haft en näsa för det dramatiska.

Tabellen här bredvid «konverterar» de gamla formlerna till den nya benämningen. Tabellen innehåller även nya namn för de formler som finns i *Brödraskaps*-boken.

FORMELNAMN

KINETIKENS KONST

FÄRG: Röd

NAMN HOS FÖRSTA DIREKTORATET

Explosion
Fantasm
Levitation
Slag
Sköld
Teleportation

NAMN HOS ANDRA DIREKTORATET

Eldblommans fruktsamma blomning
Sinnets spegel
Rubinens bärande ljus
Kardinalens blodiga slag
Det röda silvrets barriär
Försvinnandets röda skiva

FÖRUTSKICKELSENS KONST

FÄRG: Blå

NAMN HOS FÖRSTA DIREKTORATET

Föräning
Genomskådning
Närvaro
Sann Väg
Telepati
Vision

NAMN HOS ANDRA DIREKTORATET

Framtidens turkosa blick
Den skimrande sanningen
Safirens sensation
Kardinalens heliga förening
Det sökande, blå ljuset
Läsandet av den azurblå auran

FÖRÄNDRINGENS KONST

FÄRG: Grön

NAMN HOS FÖRSTA DIREKTORATET

Domination
Empati
Hypnos
Kommando
Mental mur
Utdrivning

NAMN HOS ANDRA DIREKTORATET

Kardinalens heliga domination
Medlidandets hjärta
Sjöjungfruns rop
Ordets oemotståndliga kraft
Smaragdborgen
Rening

EXORCISMENS KONST

FÄRG: Gul

NAMN HOS FÖRSTA DIREKTORATET

Exorcera infektion
Exorcera förgiftning
Exorcera mörka influenser
Exorcera onda tankar
Exorcera sjukdom
Exorcera skada

NAMN HOS ANDRA DIREKTORATET

Det heliga fördärvet
Den uråldriga elfenbenskrossaren
Solblommans sinnvilliga blomning
Det saffranfärgade budskapet
Kardinalens välfärdsord
Helandets heliga hand

ELEMENTENS KONST

FÄRG: Indigo

NAMN HOS FÖRSTA DIREKTORATET

Elementsfär
Elementstöt
Elementvägg
Motstå Element

NAMN HOS ANDRA DIREKTORATET

Kraftens skimrande sfär
Den blå viggen
Skymningens krig
Det inbjudande silvertäcket

MANIPULATIONENS KONST

FÄRG: Orange

NAMN HOS FÖRSTA DIREKTORATET

Avslöja sanning
Domination
Hypnos
Suggerering
Telepati
Telepatiskt budskap

NAMN HOS ANDRA DIREKTORATET

Sanningens brännande källa
Kardinalens heliga domination
Sjöjungfruns rop
Den heliga ledtråden
Det sökande, aprikosfärgade ljuset
Maktens heliga budskap

MENTALISMENS KONST

FÄRG: Violett

NAMN HOS FÖRSTA DIREKTORATET

Egosurgeri
Flyga
Förbättra ego
Osårbarhet

NAMN HOS ANDRA DIREKTORATET

Egosurgerins hängivelse
Valkyrians vingar
Förmågans mentor
Den purpurfärgade beskyddaren
Storhetens förstorare
Violett hastighet

Skicklighet
Snabbhet



KINETIKENS KONST. är de metoder som mystikerna studerar för att lära sig fokusera energierna på att manipulera den fysiska verkligheten. Med sina medvetanden kan de flytta, eller till och med teleportera föremål till platser de känner till. Dessa krafter används ofta i strid, både för offensiva och defensiva ändamål, eftersom de har förmågan att skapa sfärer av energi som antingen hindrar inkommande missiler eller accelererar föremål så att de blir dödliga vapen. Sex sätt att använda Kinetikens konst beskrivs här.

KARDINALENS BLODIGA SLAG

EFFEKTOMRÅDE: 1 mål
RÄCKVIDD: 10 rutor/15 meter
VARAKTIGHET: Ögonblicklig
SKADA: 1T6

Formeln slår ett hårt slag mot målet, som en normal attack med ett eldhandvapen. Slaget skjuts från mystikerns handflata, och normala regler om fri siktlinje gäller. Så länge man inte fumlar träffar slaget automatiskt, men det kan Undvikas som vanligt.

Högre magnituder orsakar följande:

- Räckvidden ökar med 20 rutor (30 m) per MG
- Skadan ökar med +2 per MG
- Ytterligare ett mål inom räckvidden träffas

Genom att lägga till TVÅ MG kan man få en av följande effekter:

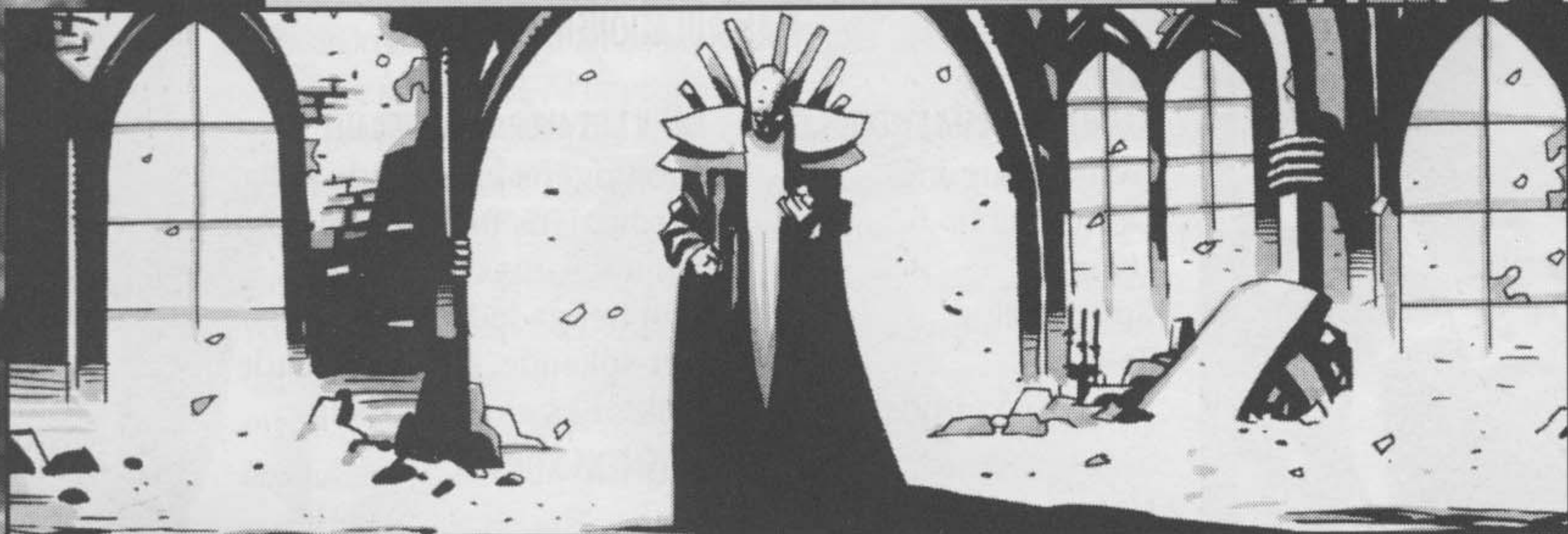
- Slaget tändar eld på luften det passerar, vilket ger exakt samma effekt som en eldkastare.
- Slaget kan riktas mot vem som helst inom räckvidden; målet behöver inte befinna sig inom siktlinjen, men man måste känna till hans närvaro och ungefärliga position (det räcker att veta i vilket rum han är).

RUBINENS BÄRANDE LJUS

EFFEKTOMRÅDE: Personlig
RÄCKVIDD: Personlig
VARAKTIGHET: Koncentration

Denna formel tillåter mystikern att sväva rakt upp i luften med en vertikal hastighet av en meter per handling. Extra magnituder får följande verkningar:

- Varaktighet: 1 minut (varje ytterligare magnitud ökar denna med 5 minuter).
- Mystikern kan röra sig horisontellt med en



hastighet av högst 10 rutor (15 m) per handling. Extra magnituder ökar hastigheten med ytterligare 10 rutor (15 m)/handling. (Om det behövs, räkna en handling som två sekunder.)

- Räckvidden till Beröring. Varje ytterligare magnitud ökar räckvidden med 10 rutor/15 m (måste kombineras med utökning av effektområdet). Den maximala vikten på bördan får max. motsvara en människa.
- Varje extra magnitud ökar effektområdet med en person (måste kombineras med utökning av räckvidden).

- Varje extra magnitud dubblar lyftförmågan, två extra magnituder fyrdubblar vikten som kan lyftas.

SINNETS SPEGEL

EFFEKTOMRÅDE: Personlig
RÄCKVIDD: Personlig
VARAKTIGHET: 10 minuter

Mystikern skapar en sann illusion som låter honom anta en annan humanoid varelses utseende. Mystikerns konstnärliga färdigheter och fotografiska minne bestämmer exakt hur verklighetstrogen illusionen blir. Inga fysiska egenskaper förändras av formeln.

Varje extra magnitud skapar följande effekter:

- Utökar varaktigheten med en timme.
- När någon försöker genomskåda illusionen kan extra magnituder göra det svårare för någon att motstå formeln. Addera helt enkelt magnituderna till rollpersonens Grad av Fullkomlighet och SV. Genom att spendera två extra magnituder kan effektområdet utökas till 1 person och räckvidden till beröring – dvs man kan lägga Sinnets spegel på en annan person än sig själv.

ELDBLOMMANS FRUKTSAMMA BLOMNING

EFFEKTOMRÅDE: 1 ruta
RÄCKVIDD: 10 rutor (15 m)
VARAKTIGHET: Ögonblicklig
SKADA: 1T4 (#TO: 1T4; SY: 0)

Formeln skapar en kula av glödande gas som antänds och slungas mot målet från mystikerns hand, och exploderar när den träffar. Normala regler för fri siktlinje gäller. Varje extra magnitud orsakar någon av följande effekter:

- Splitterytan (SY) ökar med en ruta för varje extra magnitud.
- Antalet träffområden (#TO) ökar med +1 för varje extra magnitud.
- Skadan ökar med +1 för varje magnitud.
- Räckvidden ökar med 20 rutor (30 m) för varje magnitud.





FÖRSVINNANDETS RÖDA SKIVA

EFFEKTOMRÅDE: 1 kg

RÄCKVIDD: Beröring

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

Flyttar det berörda föremålet från en plats till en annan, oavsett väggar och annat som kan vara i vägen. Destinationen kan vara vilken plats som helst inom 1 kilometers avstånd, som mystikern känner till.

För varje extra magnitud ökar effekten:

- Effektområdet ökar med 5 kg.
- Räckvidden ökar med 10 m (man behöver alltså inte röra föremålet).
- Teleportalionsens räckvidd ökar med 10 km.

DET RÖDA SILVRETS BARRIÄR

EFFEKTOMRÅDE: 1 x 1 meter

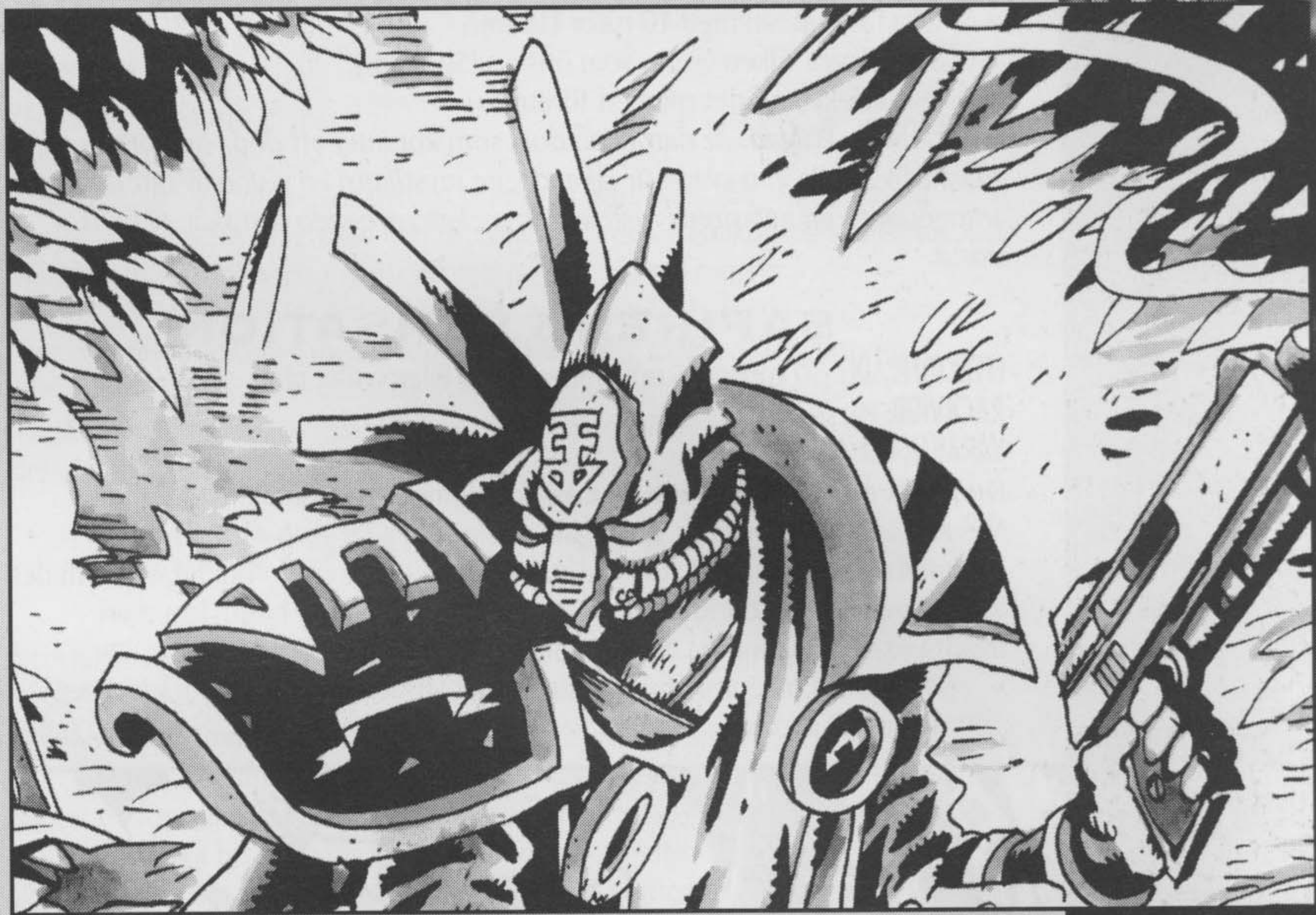
RÄCKVIDD: 10 rutor

VARAKTIGHET: Koncentration (rörlig) eller 1 minut (stillastående)

Skapar ett platt, rödskimrande kraftfält med rustningsfaktor 4. En rörlig barriär kan flyttas omkring hur som helst, så länge användaren koncentrerar sig (använd färdigheten Parera), men om koncentrationen bryts, t. ex. om mystikern blir skadad, försvinner barriären. En stillastående barriär står där den placeras och kan inte flyttas. Den har samma hållfasthet som en vanlig dörr och måste brytas ned med våld.

Genom att öka magnituden kan man få följande ytterligare effekter:

- Öka barriärens storlek till MG x MG meter. (En barriär av femte magnituden blir alltså 5 x 5 meter.)
- Lägga till en tredje dimension (en sköld av MG 2 skapar en kub på 1x1x1 meter).
- Öka barriärens rustningsfaktor med 2 per extra MG.
- Öka varaktigheten med 5 minuter per extra magnitud.



- Öka en rörlig barriärens varaktighet till 1 minut (mystikern behöver inte koncentrera sig; ytterligare magnituder som spenderas på detta ökar varaktigheten med 5 minuter vardera).

FÖRUTSKICKELSENS KONST

KARDINALENS HELIGA FÖRANING

EFFEKTOMRÅDE: Personlig

RÄCKVIDD: Personlig

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

Mystikern kan instinktivt välja rätt väg när han ställs inför ett val. Det kan också gälla att få reda på vilken väg som är den säkraste. Mystikern måste ställa en fråga, och svaret kommer som en lust att följa den ena eller andra vägen. Till exempel kan frågan «Vilken väg gick lönnmördaren?» ge en lust att gå bakåt, framåt, höger eller vänster – eller ingenstans alls, om mördaren fortfarande är alldeles i närheten.

Ju fler magnituder man använder, desto mer exakt och uttömmande «svar» kommer man att få.

Varje extra magnitud ger dessutom rätt känsla vid ytterligare ett vägval. Med fem magnituder eller fler ser man glödande fotspår som visar vägen.

DET SÖKANDE BLÅ LJUSET

EFFEKTOMRÅDE: 1 person

RÄCKVIDD: 10 rutor (15 m)

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

(Om offret är ovetande eller ovilligt drar man bort hans PSY från CL, men lägger till formelns magnitud och mystikerns Grad av Fullkomlighet. Offret kan dessutom använda hjältepoäng för att reducera formelns magnituder) Mystikern frammanar ett blått ljus som letar sig in i offrets kropp. Via den skimrande kopplingen kan Mystikern söka i offrets sinne. Om försöket lyckas, kan mystikern undersöka offrets medvetande och genast få svar på en direkt fråga.

EXEMPEL: «Deltog den här personen i mordet på inkvisitorn Markus?» Ett lyckat resultat ger ett jakande eller nekande svar, ett misslyckande ger inget svar alls. Svaret visar sig bara i mystikerns medvetande, som en ögonblicklig upplevelse.

När man gjort ett försök till telepati mot en person kan man inte upprepa det mot samma person förrän efter 24 timmar. Offret är alltid ovetande om mystikerns intrång i hans medvetande. Offrets egna minnen och tankar bestämmer svaret, så den här formeln kan inte användas för att förutse

framtiden. Minnen som planterats med Kardinalens heliga domination kan inte genomskådas av denna formel.

Denna formel används ofta när offret av någon anledning inte kan hypnotiseras av en förändrare.

Om färdighetsslaget misslyckas, händer ingenting. Offret kommer inte att vara medvetet om att någon försökte läsa hans tankar.

LÄSANDET AV DEN AZURBLÅ AURAN

EFFEKTOMRÅDE: 1 föremål

RÄCKVIDD: Beröring

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

Denna formel gör det möjligt för mystikern att tränga in i den blå auran som omger alla föremål. Auran «hämtar in» förflutna och kommande händelser som är relaterade till föremålet. När han rör vid det kan mystikern «se» viktiga händelser där föremålet spelar en roll. Ju mer precis mystikern är i sitt sökande, desto klarare blir visionen.

Varje extra magnitud kan:

FÖRUTSKICKELSENS KONST: Det förgångna och framtiden är alltid höljt i dunkla och formskiftande moln som gömmer sanningen från våra spanande ögon. Men inom Brödraskapet finns män och kvinnor som kan dra undan täckelsen och spana ned i det förflutna och i framtiden, så som vi kan skåda ut från ett högt berg på en klar dag.

Dessa är profeterna och krönikörerna. De är mystiker som har tränats från späda ålder att använda Konsten för att skaffa kunskap och betrakta tidens flöden.

Dessa SKÅDARE spejar in genom framtidens port, ser den oformade tid som ännu inte kommit, och försöker förutsäga ödets flöde.

Åt profeterna och krönikörerna har man rest väldiga valv, pelarstödda hallar och katakomber i katedralerna. De nedtecknar allt de ser i sina visioner, och deras iakttagelser fyller hyllmil efter hyllmil i de oändliga biblioteken, för att tolkas av framtida skådare.

När skådarna växer i skicklighet får de kraft att se klart in i tiden, och de främsta bland dem upphöjs till divinatorer eller kanonisatorer, som tjänar under Storinkvisitorn och Kardinalen.

Medans Kinetikens konst är den röda delen i det Vita ljusets spektrum, är Förändringens konst den blå delen av det spektrum som utgör Konstens vita ljus.



- Öka räckvidden med 10 rutor (15 m).
- Specificera vilken vision som önskas (SL avgör).
- Öka effektområdet med ett föremål.

EXEMPEL: Frågan «Är detta den dolk som kommer att döda nefariten Alakhar?» skulle, om svaret är jakande, ge mystikern en vision av hur dolken tränger igenom nefaritens rustning, in mellan revbenen och skär av hans aorta.

SAFIRENS SENSATION

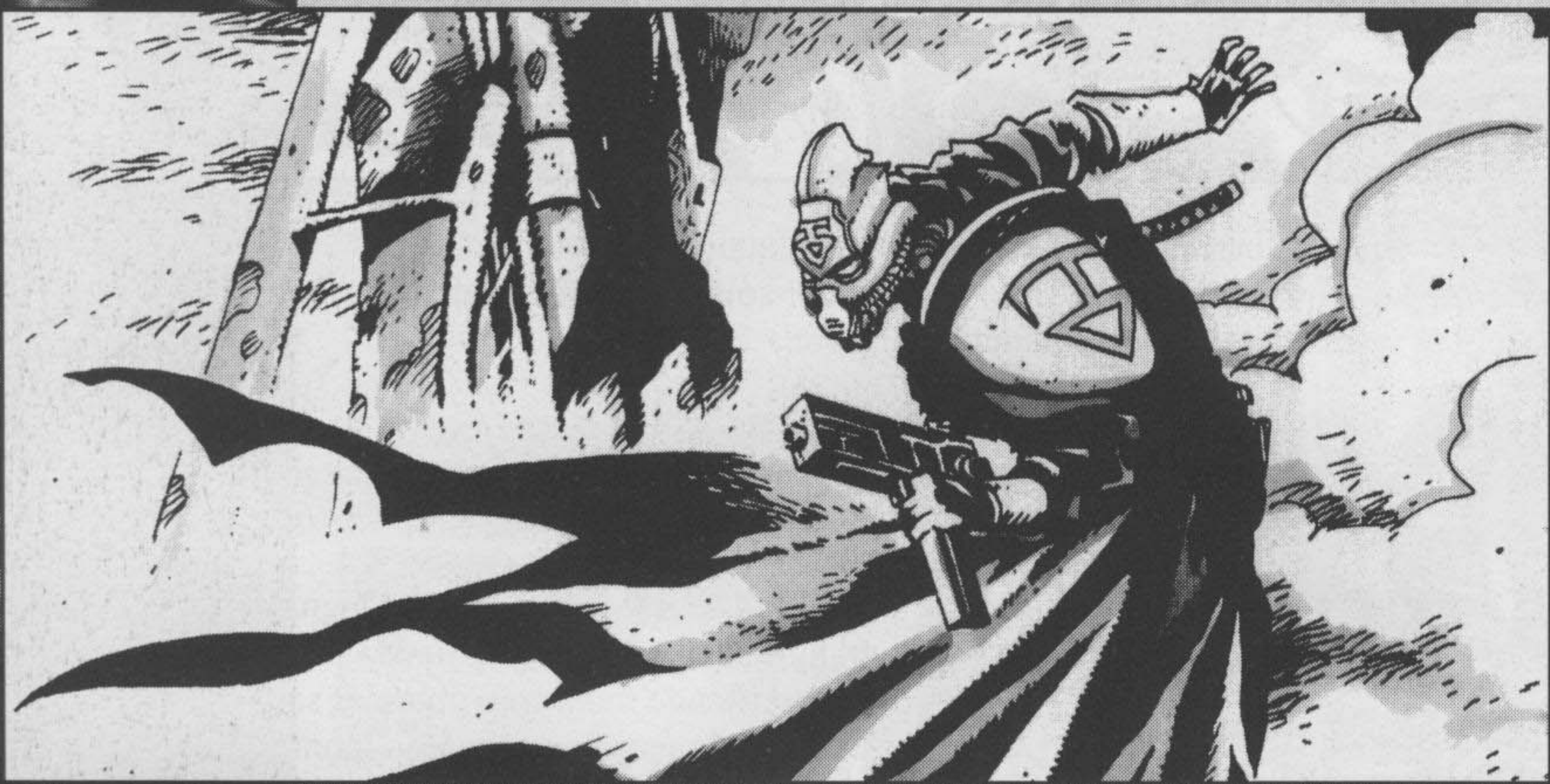
EFFEKTOMRÅDE: 50 rutor (75 m) eller en känd eller synlig plats

RÄCKVIDD: Personlig

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

Denna formel ger mystikern en instinktiv kunskap om all närvaro från den Mörka Legionens varelser. Vid tredje magnituden får man mer specifik information, till exempel vilken sorts varelser som finns i området eller om det är ett föremål eller ett kraftfält. Med magnitud fem eller högre kan man avgöra exakt vilka mörka makter som finns i effektområdet.

Varje extra magnitud (utöver de ovanstående) ökar effektområdet med 100 rutor/150 meter.



DEN SKIMRANDE SANNINGEN

EFFEKTOMRÅDE: 2 rutor (3 m)

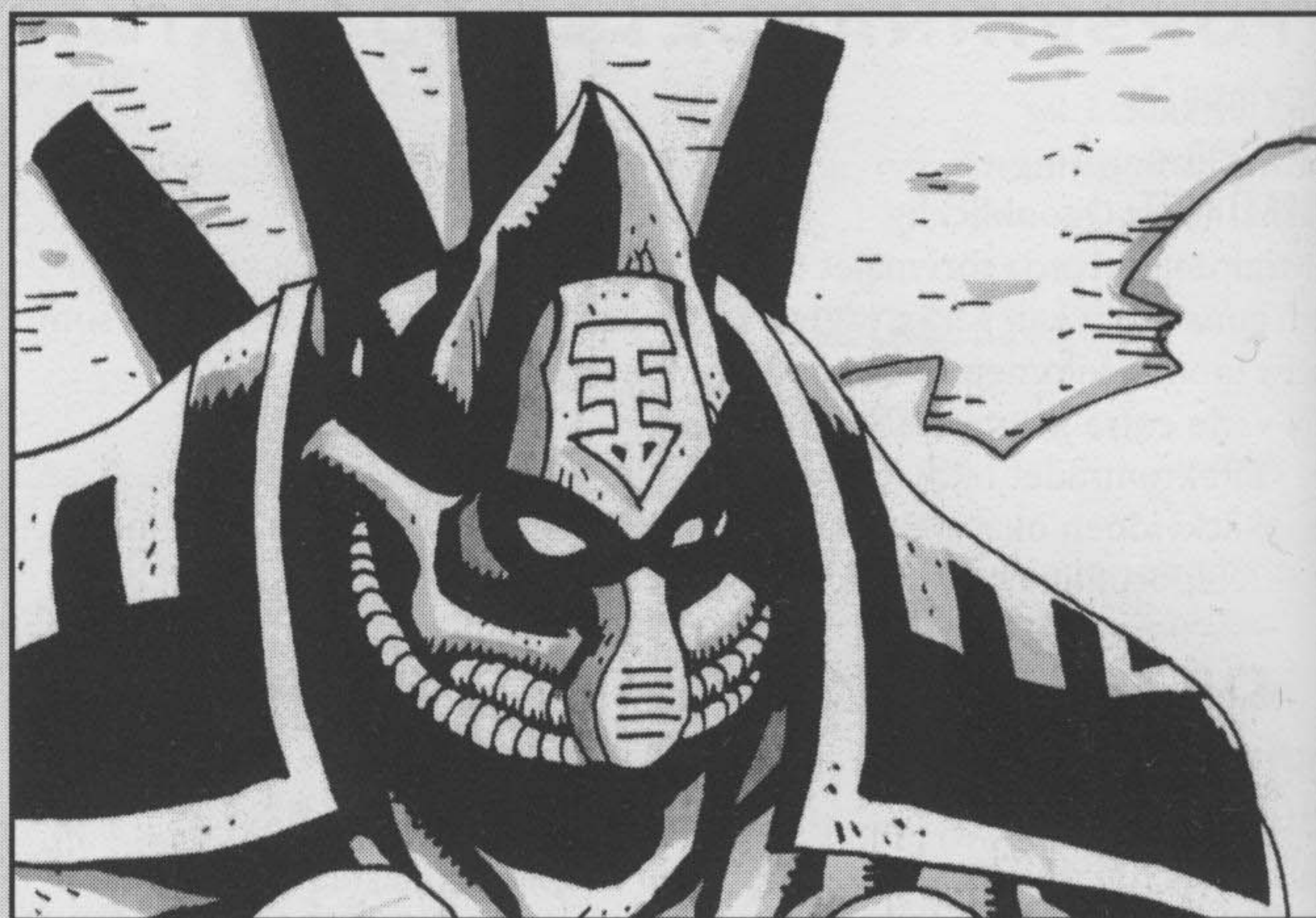
RÄCKVIDD: Personlig

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

Denna formel ger mystikern förmåga att se genom fasta föremål. Det enda som hindrar formeln är bly eller organiskt material såsom trä. Bilden är oskarp och begränsad.

Extra magnituder:

- Ökar effektområdet (hur långt man kan se) med 10 rutor (15 m).
- Ger mystikern förmåga att se i totalt mörker (mycket användbart i andra situationer också).
- Ökar varaktigheten med 1 minut.



FRAMTIDENS TURKOSA BLIXT

EFFEKTOMRÅDE: 1 person

RÄCKVIDD: 5 rutor (7,5 meter)

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

Med denna formel får mystikern, genom en förtrollad, blå dimma, ett vagt intryck av en framtida händelse där «offret» kommer att spela en betydelsefull roll. Skådarnas studier går ut på att försöka tolka dessa intryck; det är mycket sällsynt att de är otvetydiga. Mystikern måste specificera vilken dag, plats eller händelse i framtiden han vill se – ju mer exakt, desto tydligare blir visionen.

Varje extra magnitud åstadkommer:

- Utökad räckvidd med 10 rutor (15 meter).
- Tydligare information (SL avgör).
- Ytterligare en person kan avläsas.

EXEMPEL: Frågan «Kommer denne man att utsättas för några faror under det här uppdraget?» skulle kunna besvaras med en glimt av kedjor, nekromutanter och svarta solar, vilket kunde tolkas som att han kommer att bli tillfångatagen, förvandlad till nekromutant och skickad till en dimension med en svart sol.

Det kan också tolkas som att han kommer att lyckas fly genom att kommendera nekromutanter att befria honom när de är sinnesförvirrade under en solförmörkelse. För att få klarhet kan man lägga formeln igen och fråga mer specifikt (fortfarande MG 1): «Kommer denne under detta uppdrag att bli tillfångatagen, förvandlad till nekromutant och bortförd till en dimension med en svart sol». Anser SL att detta är en «för svår» fråga (han kanske inte vet själv), får man endast en grumlig syn, som endast kan bli tydlig genom att man upprepar frågan med fler magnituder.

OBSERVERA att det alltid är den RIKTIGA framtiden man ser – framtiden kan aldrig ändras! SL måste därför vara mycket försiktig med händelser som ligger långt fram i tiden; syns rollpersonen där kan han ju inte dö förrän efter den sedda händelsen inträffat.

FÖRÄNDRINGENS KONST

KARDINALENS HELIGA DOMINATION

EFFEKTOMRÅDE: 1 person

RÄCKVIDD: 3 rutor (4,5 m)

VARAKTIGHET: Ögonblicklig eller 6 timmar

(Om offret är ovetande eller ovilligt drar man bort hans PSY från CL, men lägger till formelns magnitud och mystikerns Grad av Fullkomlighet.) Offret kan också använda hjältepoäng för att sänka besvärjelsens MG.

Med denna formel kan mystikern plantera eller radera minnen hos offret. Gäller det korta, enkla minnen (t ex «Glöm det här samtalet»), räcker det med 3T4 magnituder, effekten sker omedelbart och kräver bara att färdighetsslaget lyckas. Är det fråga om bearbetning av längre minnen, till exempel att ersätta det plågsamma minnet av tre månaders tortyr med minnet av en skön semester på Venus, krävs kanske 100 magnituder. Offret måste hypnotiseras (se Sjöjungfruns rop nedan) eller drogas under arbetet (det tar förmodligen

flera dagar innan tillräckligt många magnituder har lagts in).

Denna formel används ofta för att radera minnen av förhör eller hemliga uppdrag.

FÖRÄNDRARNA, som de mystiker som utövar denna konst kallas, har krafter som låter dem se in i människornas medvetanden, förstå och manipulera deras tankar, minnen, känslor, undermedvetna aktiviteter osv.

I all användning av Förändringens konst sker en dragkamp mellan mystikerns vilja och offrets, om detta inte är hypnotiserat, och därför använder man andra modifikationer än normalt.

Förändringens konst är den gröna delen av det spektrum som utgör Konstens vita ljus.



MEDLIDANDETS HJÄRTA

EFFEKTOMRÅDE: 1 person

RÄCKVIDD: 10 rutor (15 m)

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

(Om offret är ovetande eller ovilligt drar man bort hans PSY från CL, men lägger till formelns magnitud och mystikerns Grad av Fullkomlighet. Offret kan också spendera hjältepoäng för att reducera formelns magnituder.

Lyckat användande av denna formel avslöjar offrets avsikter. Mystikern får veta om offret kommer med fredliga avsikter eller tänker skada honom. Offrets allmänna sinnesstämning avslöjas också (t ex hat, vrede, kärlek, likgiltighet, sjukdom, avsmak, osv.) Ju bättre färdighetsslag, desto mer detaljerad information.

ORDETS OEMOTSTÅNDLIGA KRAFT

EFFEKTOMRÅDE: 1 person

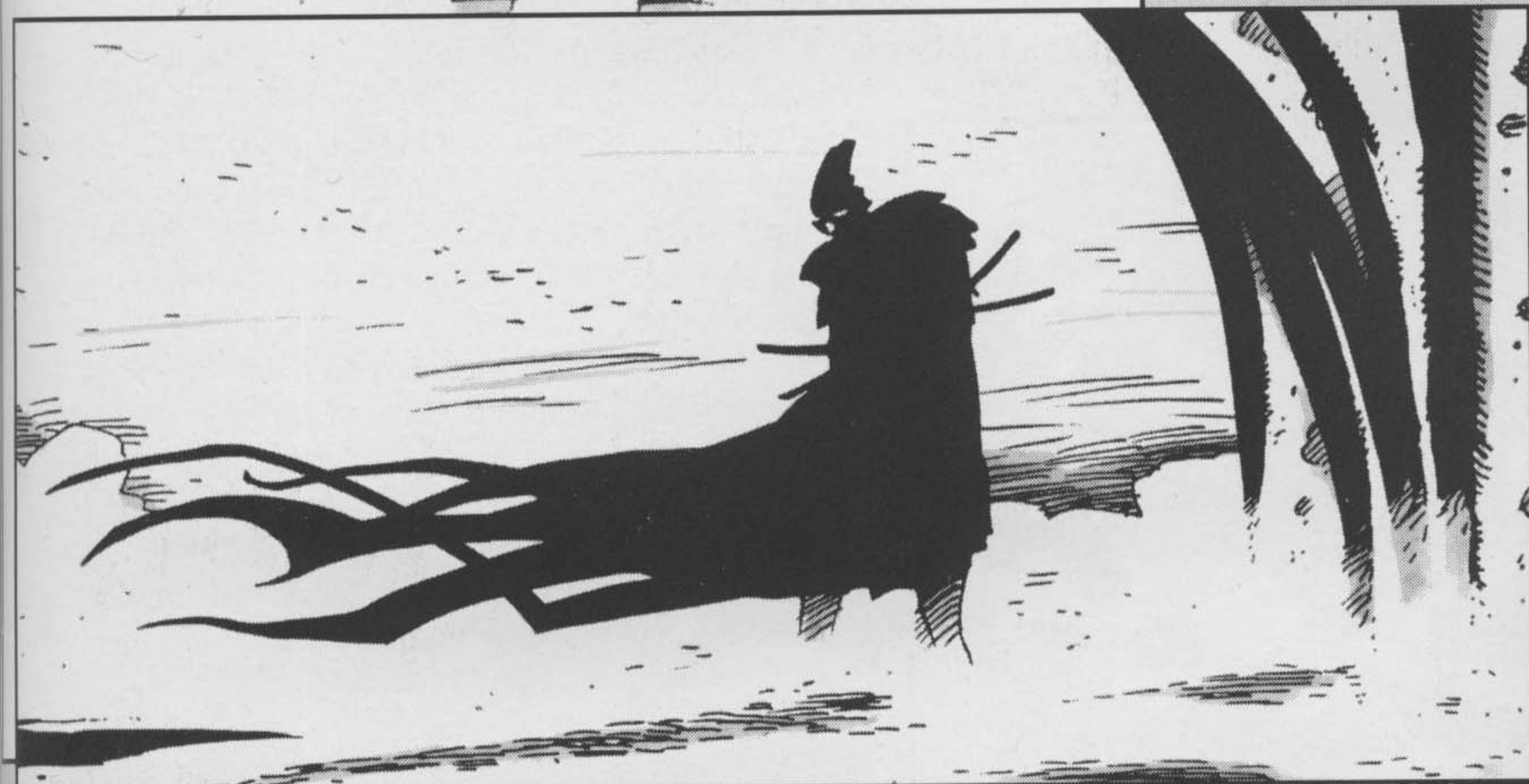
RÄCKVIDD: 10 rutor (15 m)

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

(Om offret är ovetande eller ovilligt drar man bort hans PSY från CL, men lägger till formelns magnitud och mystikerns Grad av Fullkomlighet. Offret kan också spendera hjältepoäng för att reducera formelns magnituder)

Med den här formeln kan mystikern befalla offret att utföra en plötslig handling som inte kräver några längre förklaringar utan kan uttryckas med ett par ord (t ex «skjut!», «hoppa!», «gå åt vänster!», «tänd stubinen!»). Offret kommer genast att lyda kommandot, som en ren reflex, utan minsta antydan till tanke på konsekvenserna. Kommandot är undermedvetet och efteråt fattar inte offret vad som tog åt honom.

SL bör tillåta upp till 5 poängs positiv modifikation av offrets PSY om kommandot är särskilt besvärligt eller obehagligt, till exempel om offret befalls att döda någon (1-5 poäng) eller skada sig själv (5 poäng). Om formeln misslyckas händer ingenting, och offret har ingen aning om att någon försökt kommendera honom.



SMARAGDBORGEN

EFFEKTOMRÅDE: Personlig

RÄCKVIDD: Personlig

VARAKTIGHET: Koncentration ELLER 1 minut per Grad av Fullkomlighet

Med den här formeln kan mystikern motstå krafter som eventuellt försöker påverka hans medvetande och Smaragdborgen används ofta för att motstå den Mörka symmetriens effekter. För varje magnitud får mystikern addera sin Grad av Fullkomlighet, och +2 för varje magnitud som läggs på formeln, vid slag på tabellen för Mörka gåvor (se bok 3, Mörkret), där PSY ställs mot PSY

Det kostar bara 1 PSY-poäng per magnitud att använda denna formel. Dessa poäng dras av innan man slår på tabellen för Mörka gåvor.

Man kan använda den här formeln som ett «Undvika-slag», dvs den kan användas när som helst så länge mystikern har minst en handling kvar i stridsrundan. Alltså kan en mystiker använda den om han upptäcker --- använder den mörka symmetrin.

EXEMPEL: En fjärde Gradens mystiker med normal PSY 15 som använder en Smaragdborgen av femte magnituden, kommer att ha PSY 24 när han utsätts för de mörka krafterna; addera hans PSY på 15 till hans Grad, 4, plus 10 poäng för en Smaragdborg på MG 5 = 29, minus 5 poäng som det kostar att använda formeln = 24.



SJÖJUNGFRUNS ROP

EFFEKTOMRÅDE: 1 person

RÄCKVIDD: 3 rutor (4,5 m)

VARAKTIGHET: tills den upphävs, max 24 timmar

(Om offret är ovetande eller ovilligt drar man bort hans PSY från CL, men lägger till formelns magnitud och mystikerns Grad av Fullkomlighet. Offret kan också spendera hjältepoäng för att reducera formelns magnituder).

Denna formel gör att offret faller i ett hypnotiskt tillstånd utan någon kontroll över vad han gör. Mystikern kan befälla honom att utföra olika uppgifter som ligger inom hans normala fysiska förmåga och som inte utsätter honom för uppenbar fara. Mystikern måste ha konstant verbal kontakt med offret.

Offret minns vad som hänt under hypnosen, om inte minnena raderas, men han eller hon är inte automatiskt medveten om att han/hon har blivit hypnotiserad.

Om formeln misslyckas händer ingenting, och offret har ingen aning om att någon försökt hypnotisera honom.

Denna formel används ofta när man förhör

GRADER AV FULLKOMLIGHET

- 0 Lärling
- 1 Sann Mystiker
- 2 Sann Mystiker/Mysticus Minoris
- 3 Sann Mystiker/Mysticus Mediatoris
- 4 Sann Mystiker/Mysticus Majoris
- 5 Dukalmystiker
- 6 Dukalmystiker/Mysticus Plebeius
- 7 Dukalmystiker/Mysticus Autonomus
- 8 Dukalmystiker/Mysticus Patricius
- 9 Ärkemystiker
- 10 Ärkemystiker/Dominator
- 11 Ärkemystiker/Divinator
- 12 Ärkemystiker/Kanonisator
- 13 Princeps Mysticus
- 14 Rex Mysticus
- 15 Stormystiker

16+ Väktare av Konsten
 Not: «Mystiker» kan alltid ersättas med Kinetiker, Skådare, Förändrare, eller Inkvisitor.

människor, eftersom man då kan tvinga honom eller henne att berätta sanningen. Det är mycket effektivare och säkrare än tortyr...

RENING

EFFEKTOMRÅDE: 1 person

RÄCKVIDD: Beröring

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

(Om offret är ovetande eller ovilligt drar man bort hans PSY från CL, men lägger till formelns magnitud och mystikerns Grad av Fullkomlighet. Offret kan också spendera hjältepoäng för att reducera formelns magnituder)

Denna formel används när man behöver omvända en kättare eller motverka effekterna av den Mörka Legionens inflytande. Användaren klär in målet i ett grönt, förtrollat «fält». Formelns magnitud måste vara högre än kättarens Grad för att formeln skall ha en chans att verka. Ett lyckat färdighetsslag medför att kättaren blir helt omvänd och inte uppvisar några spår av Mörkrets inflytande.

Han glömmet sina kunskaper om den Mörka symmetrin och blir egentligen bara ett lallande mentalfall som aldrig skulle kunna göra en fluga förnär.

Ett misslyckat försök sänker kättarens Grad med 1. Efter 24 timmar kan man göra ett nytt försök.

Man använder ofta den här formeln när man vill ta bort verkningarna av den Mörka symmetrin från dess offer, bota sjukdomar och andra effekter av Mörkret.

MYSTIKERNS KRAFTSTABILISATOR

Mystikerna, Brödraskapets mäktiga magiker, har krafter som är svåra att bemästra och kontrollera. När dessa krafter har använts utan regulatorer har det hänt att noviser börjat brinna eller upplösts i ett fint pulver,

Kraftstabilisatorn är en imponerande konstruktion som man bär på sig som en rygsäck. Fyra eller fler rörledningar, beroende på mystikerns kraft, sticker upp över mystikerns axlar. Ledningarna suger åt sig överflödigt energi. Hur apparaten fungerar är en väl bevarad hemlighet.

Om en Mystiker försöker använda Konsten utan att bära sin

kraftstabilisator ökar risken för misslyckande. Dra bort formelns magnitud från «fummeltaket» 20, så får du fram aktuell fummelgräns. Med 3 magnituder får du alltså enfummelgräns på 17 ($20-3=17$). Mycket kraftfulla formler kan vara väldigt farliga att utföra utan kraftstabilisator.

Stabilisatorn kan också användas som detektor; om det finns onormala kraftfält i närheten känner stabilisatorn av dem och informerar mystikern om deras plats och typ. Detta är grunden för Brödraskapets välkända förmåga att, som Mystiker med kraftstabilisator, upptäcka Kättare inom 50 meter genom att slå lika med eller under Kättarens rang med 1T20. Utan stabilisatorn måste Mystikern använda Konsten.



teleporterats slumpmässigt eller helt enkelt dött av hjärtsvikt när de tillåts att använda sina krafter fritt. Ju större energiflöde... desto större är chansen att en katastrof inträffar.

Därför har Brödraskapets tekniker tagit fram en maskin som kan känna av kraftflödena och absorbera alltför starka strömmar, vilket minskar risken för överladdning – kraftstabilisatorn. Sådana apparater bärs mest som en säkerhetsåtgärd, en försäkring mot misstag; de flesta mystiker har full kontroll över vad de gör.

GRATIS UTRUSTNING

Alla mystiker får ett exemplar av Codex Cardinalis, välsignat av kardinalen. Denna bok är helig för mystikern och han måste alltid ha den med sig. Naturligtvis får mystikern också all den utrustning han behöver för att utföra sina uppdrag åt Brödraskapet, men den måste alltid lämnas tillbaka efter utfört uppdrag.

OFFRET

En mystiker som får något slags rikedomar eller ägodelar under sina äventyr, måste skänka dessa till Brödraskapet. Detta kallas för «offret» och är en helig tradition inom Brödraskapet. Att bryta denna tradition är liktydigt med kätteri och bestraffas av Inkvisitionen. De flesta av de rikedomar man får tag på på detta sätt används för att finansiera verksamheten i direktoraten.

MUTANT CHRONICLES



«Som den första krönikan.....stod att läsa i Lunas katedralers grå marmor - och en dag kanske jag förlåts för att jag återger de orden här - "Och så nedsteg den Mörka Legionen på mänsklighetens världar. Ylande efter förintelse och korruption. Grymtande och skällande, blottade de perverterade vargarna sin tänder. När de kände lukten av de blodbad som komma skulle.»

«Semai - föraktets herre - låter sina horder infiltrera det mänskliga samhället för att inifrån korrumpera och fövrida mänskligheten. Hans corruptorer döljer sig i skuggor och lovar rikedom, ära och makt till de svagsinta

«Ilian-Intighetens härskarinna - var den första av de fem apostlarna som trädde fram ur oändlighetens skuggor. Hon är en av de fem som bäst behärskar den Mörka Symmetrins mystiska flöden.»

«Algeroth - den Mörka teknologins herre - är krigets och förstörelsens apostel. Från födslokammare djupt under hans citadell marscherar ändlösa legioner av förvridna bestar mot mänskligheten.»

«Muawijhe - Synernas herre - tränger in i människornas drömmar och när den galenskap som finns latent i våra sinnen. Han sprider förvirringens nät och med deras hjälp härskar han över de vansinniga och de svagsinta.

«Demnagonis - Besudlaren - låter smittor och sjukdomar skölja över de mänskliga världarna. På så sätt försvagar han oss och bereder väg för Mörkets legionärer.»

«Den Mörka legionens ansikte är fasansfullt, men ännu mer skräckinjagande är hjärnan bakom allt, den mörka och djävulska plan som korrumperar människan och gör gott till ont. I århundraden har vi sett denna ondska



– BOK III: – DEN MÖRKA LEGIONEN

När krämarna mutade in den tionde planeten väckte de det sovande vilddjuret, må hans namn för evigt förbannas och avskys. Girighet och stolthet styrde deras steg upp på vägen till den eviga fördömsen då de vände våra lysande och allseende profeter ryggen och högdraget ignorerade deras varningar. Handelsmännen tog mark på planeten och bröt trotsigt de kedjor som höll Mörkret tillbaka. I sin dåraktiga stolthet öppnade de portarna till vårt universum, varvid Ondskan än en gång släpptes in i vår värld.

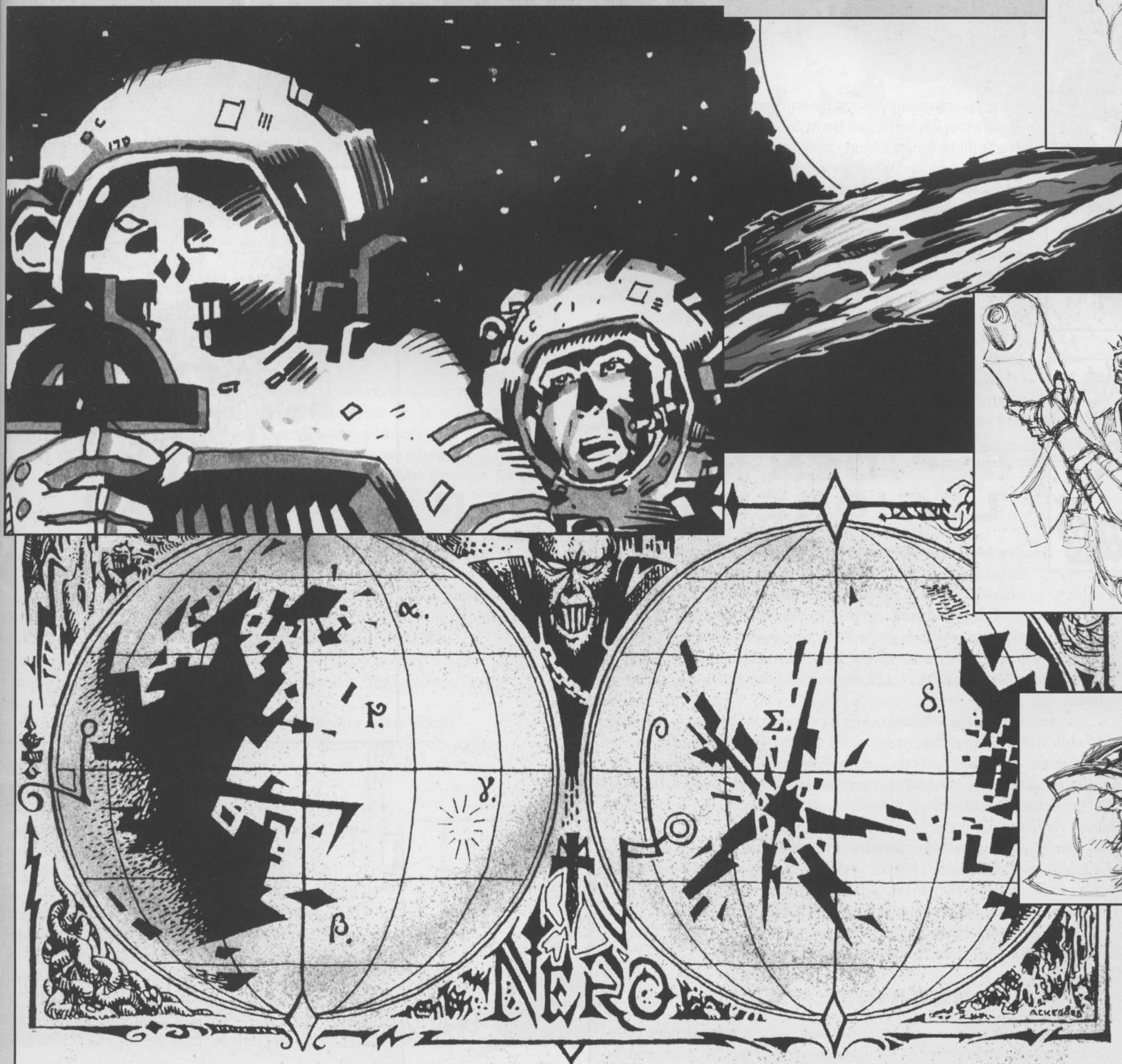
Och så föll den Mörka Legionen över oss, ylande av lust efter förstörelse och förfall. Morrande och skällande visade de degenererade vargarna sina tänder när de kände lukten av blodet och härjningarna som låg framför dem. Horder av kättare piskades till ett ondskefullt och perverterat vansinne av de mörka apostlarna och marscherade under förbannade fanor mot vårt Brödraskaps ljus.

För det var endast Kardinalens efterföljare som tog stånd mot de mörka apostlarna och deras legioner. Mången god man och kvinna svarade på den heliga kallelsen till ett korståg mot Mörkets kreatur, och striden kunde börja.

På Ondskans sida stod varelser från oheliga dimensioner, varelser för alltid dömda att brinna i förbannelsens renande eld.

Mot detta höjde Brödraskapet Rättfärdighetens sköld och Sanningens svärd.

- Den Första Krönikan, Mörkets ankomst och Kardinalens kallelse / Alexander Horatio



MÖRKRETS SJÄL

Den Mörka Legionen har ett högsta väsen som är så mäktigt att andra varelser blir till enkla avbilder av dess makt och styrka. Detta väsen har inget namn eller någon känd fysisk form. Det har kallats «Mörkets själ» och «Det stora Mörket» men ingen känner till dess sanna natur.

Ingen utom apostlarna och ett fåtal privilegierade nefariter har någonsin upplevt dess närvaro.

Detta väsen existerar i hemlighet utanför vårt materiella plan, där det

genomdriver sina ofattbara planer. Med det tålmod bara ett högre väsen kan besitta strävar Mörkets själ mot sitt slutmål. Det är väl medvetet om att tiden är dess bästa vän.

Riktlinjerna i den Mörka själens obegripliga planer löper längs vävarna i det garn som kallas den Mörka symmetrin. De osynliga trådarna i symmetrins mönster löper alla längs ett gemensamt mål, ett mål som hittills varit obegripligt för såväl Brödraskapet som apostlarna.

APOSTLARNÄ

De fem apostlarna föddes fram ur den Mörka symmetrin. Dessa mörka generaler marscherar i spetsen för de onskans horder som hotar att sluka vårt solsystem.

Apostlarna är Mörkets fem mäktigaste tjänare, och de styr dess mystiska arméer. De har getts makt att förföra och snärja de svagas själar, att skapa och leda de fruktansvärda legionerna och att förändra och förvräda verkligheten. De är allsmåktiga gudar för de otaliga själar som utgör den Mörka

Legionens här och de för alltid förbannade kättarna som har förrått ljuset.

De fem apostlarna är alla unika på sitt sätt. De har alla sina egna mörka uppdrag och styr sina egna trupper, skapade i enlighet med deras respektive väsen. Apostlarnas uppdrag är alla delar av det intrikata nät av makt som Mörkets själ spinner, där den slutgiltiga segern uppnåtts med utrotandet av mänskligheten.

SYSKONRIVALITET

Samtliga apostlar har stigit fram ur samma kraft, den Mörka symmetrin. Deras högste herre är Mörkets själ, men annars svarar de inte inför någon. Trots sitt gemensamma ursprung tolererar Apostlarna knappt varandra. Det har alltid legat i onskans natur att vända sig mot sig själv.

Ilian är som Första apostel de övrigas ledare. Hennes makt över den Mörka symmetrin är utan tvivel störst. Algeroth är den ende apostel som öppet motarbetar Ilian och aktivt intrigerar mot henne. Han stöds av Semai, medan Demnogonis och Muawijhe agerar enligt sina egna mystiska planer. De stöder inte öppet någondera sidan, men båda hoppas att deras mäktigare syskon ska drabba samman i en fruktansvärd duell som skulle lämna scenen öppen för de återstående Apostlarna.

Ilian är väl medveten om rivaliteten bland hennes svagare bröder och intrigerna mot henne, men stillar sin hand eftersom hon fortfarande måste stå till svars inför Mörkets själ, precis

som hennes bröder.

Eftersom apostlarna har ett och samma slutmål, att kväva det sista ljuset i vårt solsystem, kan de samarbeta i ganska stor utsträckning. Krafter som inte är tillgängliga för en apostel kan skänkas av en annan, men till ett visst pris. Detta köpslående har pågått i oräkneliga tider, och det är ur detta apostlarnas legioner har uppstått.

DEN MÖRKA LEGIONENS HORDER

Den Mörka Legionens arméer består av mängder av förlorade själar som förvridits av den Mörka symmetrins teknologi som genomsyrats av Mörkets själs väsen.

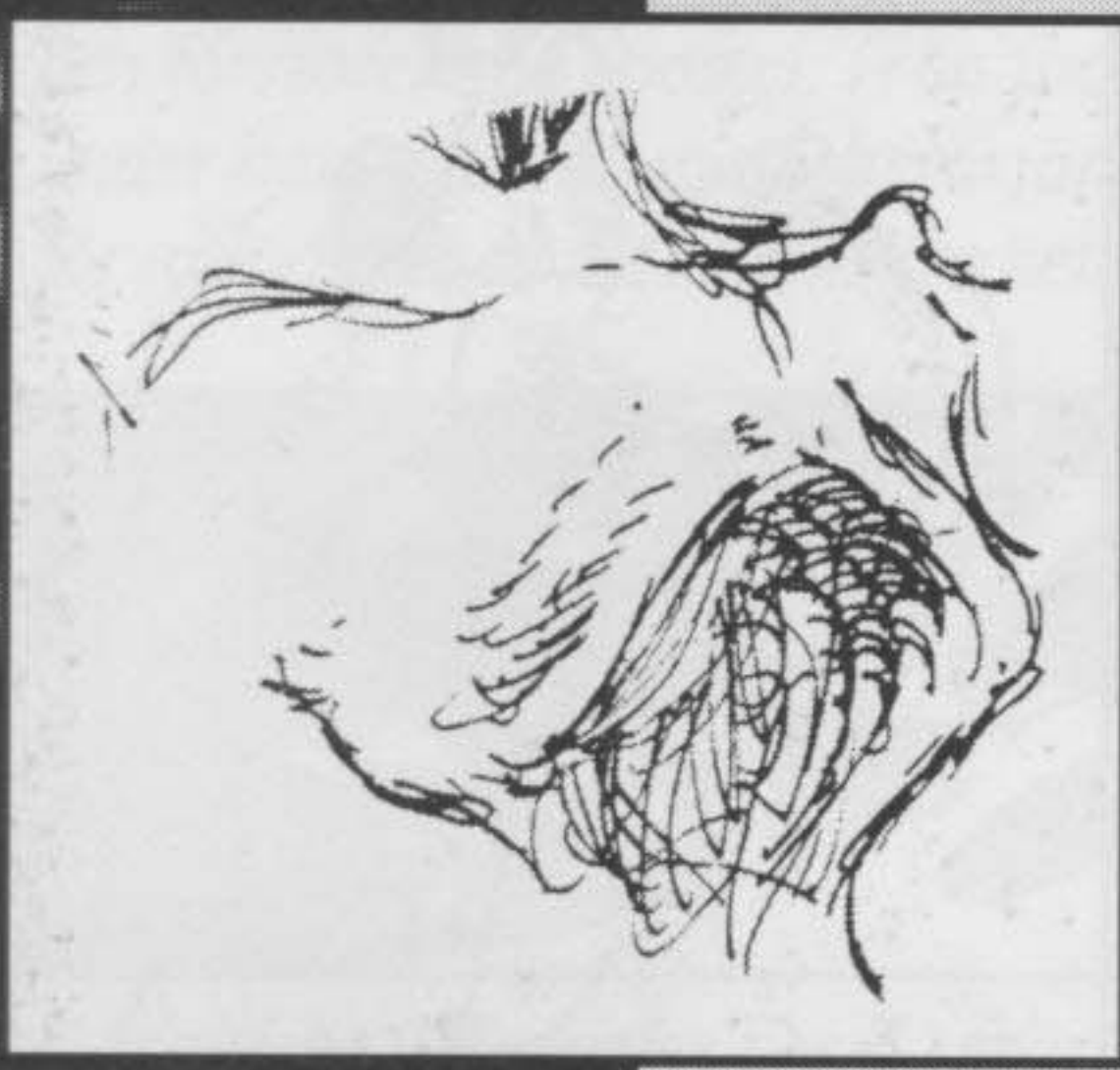
Hierarkin under apostlarna utgörs av varelser tagna från andra dimensioner. Var apostel har givits nefariternas eviga trohet, varelser som förvridits av sina herrars väsen. Nefariterna tjänstgör som apostlarnas närmaste män i legionerna och kommenderar horderna i strid.

Under nefariterna kan andra varelser, några av dem mänskliga, hittas. Razider, desparter, ezoghoul, kuratorer och heliga besmutsare – alla återfinns de bland Mörkets härskaror. De har antingen skapats av apostlarna eller hämtats från avlägsna världar för att delta i korståget mot mänskligheten. Varje apostel åtföljs av unika varelser.

De Odöda legionärerna flockas i miljontal runt apostlarnas fanor. Större delen av den Mörka Legionen består av dessa fördömda själar, en gång döda fångar tagna från slagfälten och givna ett ondskefullt syfte under den Mörka symmetrins tråldom. Dessa horder av zombiekrigare störtar besinningslöst fram över slagfälten och översvämmer mänsklighetens försvarsanordningar.

NEFARITERNA

Under apostlarna tjänar nefariterna, människosläktets eviga fiender, och de mäktigaste varelserna i den Mörka Legionen och de som tjänar som





officerare i Mörkets armé. Nefariterna inordnas i en strikt hierarki som enväldigt styrs av nefaritfurstar. De svarar endast inför sin apostel.

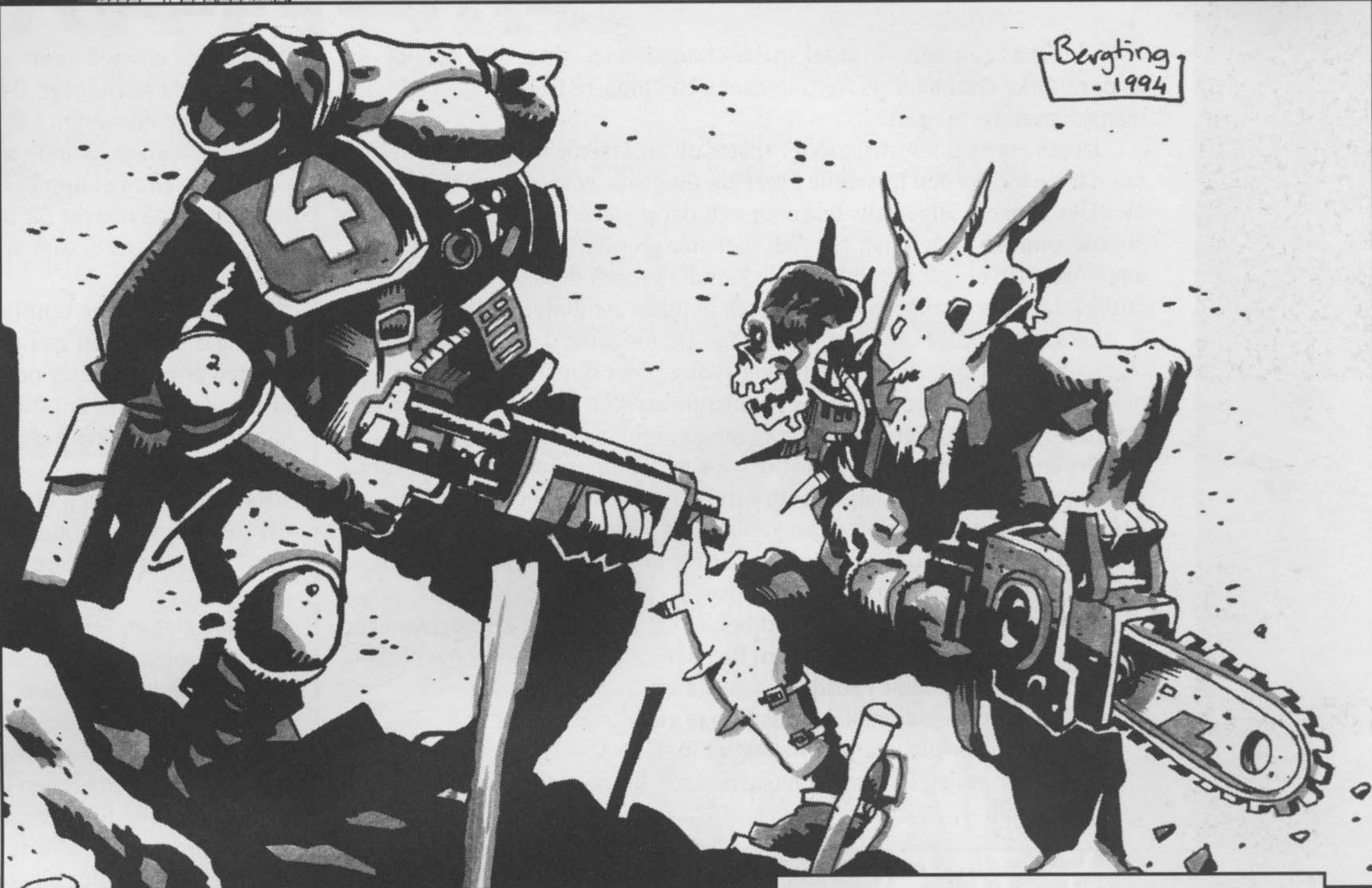
Varje nefarit har färdigheter och förmågor som gör den unik. Deras väsen, som ytterst styrs av deras apostel, skiljer sig från varandra. Vissa nefariter har stora insikter i

den Mörka symmetrin och använder dess krafter i striderna mot människan.

Nefariterna är de mest framstående av den Mörka Legionens krigare. De är erfarna och har initiativförmåga nog att fatta egna beslut och deras lojalitet är ställd bortom allt tvivel.

De utövar en total kontroll över sina underlydande, och minsta misstag bestraffas med ett öde värre än döden.

Nefariternas utseende är mycket varierande beroende på vilken apostel de tjänar, men de ger alla ett mörkt och kraftfullt intryck och utstrålar ondska och perversion. Vassa spikar eller andra metalliska implantat täcker deras kroppar, oftast koncentrerade kring huvudet. Deras styrka avspeglar sig i deras ansikten som är förvridna i vansinniga grin som avslöjar groteska tänder.



Deras tomma och stirrande ögon saknar pupiller, och deras deformerade ansikten är ett hån mot den mänskliga fysiken.

Nefaritfurstar och andra mäktigare nefariter följer inte dessa beskrivningar. I takt med att de växer i kraft förvrids och förändras de, och återföds ofta i nya skepnader som i större utsträckning svarar mot deras innersta väsen. Dessa nefariters utseende varierar från individ till individ.



GF

DE MÖRKA MÖNSTREN

Den Mörka Legionen omges av en mörk och mäktig aura. Denna aura är känd som den Mörka symmetrin och är Legionens kraftkälla, öppningen mot Mörkets själ. Ur apostlarnas invecklade kraftfält kanaliseras nefariterna och Mörkets själs mystiker sina onda krafter. Kättare invigs i användandet av Mörkets Symmetri av varelser högre upp i Legionens hierarki.

Varje apostel representerar ett unikt mönster i den Mörka symmetrin, ett mönster som är intimt förknippat med deras uppdrag. Dessa mönster ger apostlarnas lärjungar särskilda förmågor beroende på vilken herre de tjänar.

ILIAN. Som den Mörka symmetris väktare är Ilian den mäktigaste aposteln, och det finns ingenting hon inte kan uppnå med hjälp av Mörkets själ.

Ilians tjänare frammanar varelser från andra dimensioner och öppnar portaler till andra världar i sin ständiga strävan att krossa mänskligheten. De vandrar genom Mörkets intighet och kontrollerar portalerna mellan världarna. Deras destruktiva förmågor är enorma och de fyller oräkneliga miljoner människors sinnen med mörka drömmar och fruktansvärda visioner.

MUAWIJHE. Muawijhe tar hjälp av den Mörka

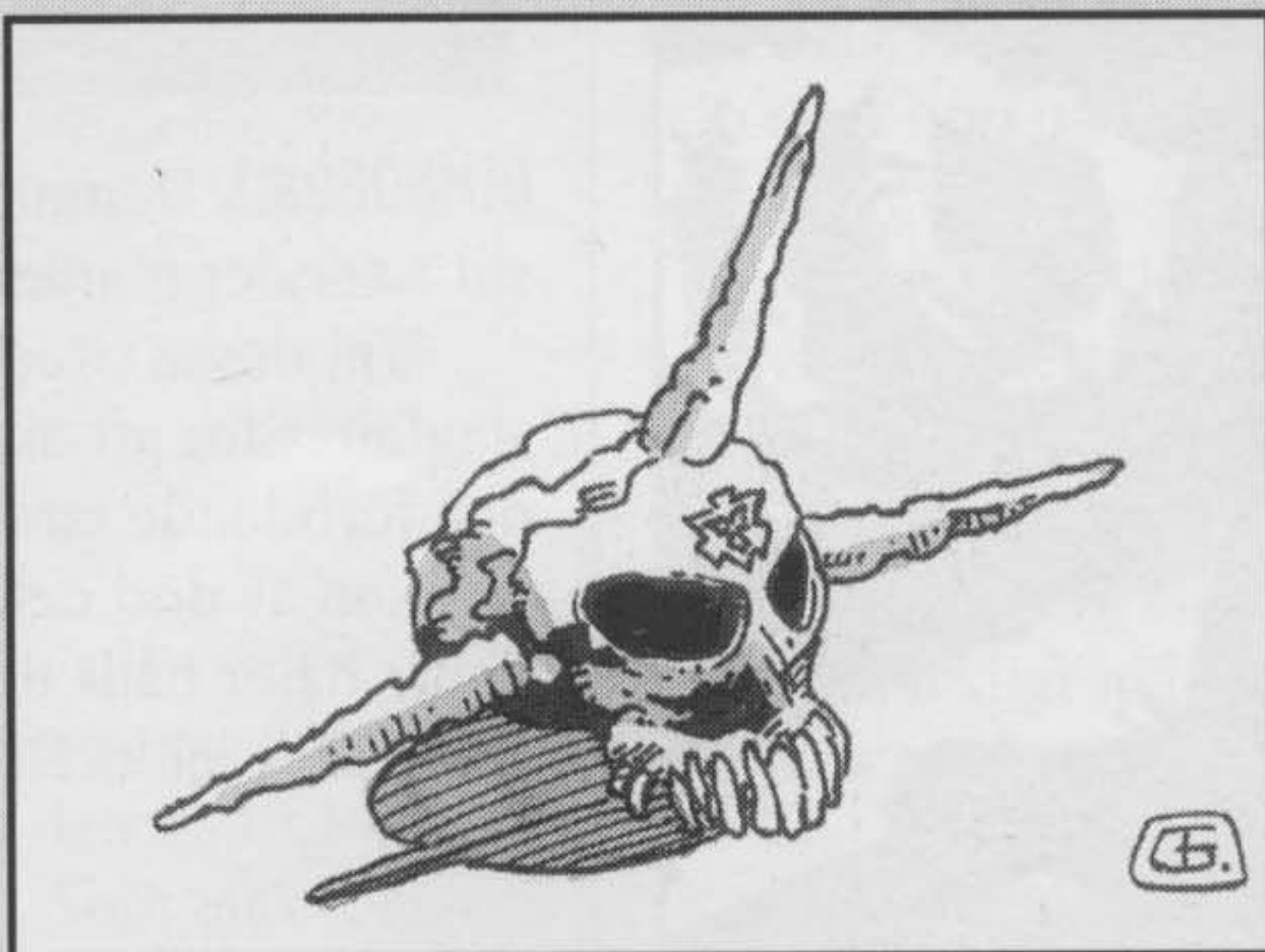
symmetrin för att sprida vansinnet i vår värld. Hans magiker är skickliga i att förvrida hjärnor och sinnen och att inge fruktansvärda visioner. De besitter också kunskap i att vandra genom dimensionerna, och att med viljekraft förflytta sig mellan skilda verkligheter.

SEMAI. Semai använder den Mörka symmetrin till att spionera på mänskligheten och förvrida verkligheten som omger oss. Hans mystiker förvränger och perverterar och försöker outröttligen hitta nya sätt att sprida sin herres kätterska lära. De iakttar ljusets och Mörkets flöden, förutsäger Brödraskapets drag och dirigerar Mörkets själs styrkor.

ALGEROTH. I den Mörka symmetrin vandrar Algeroth längs eldens och

förstörelsens stigar. Hans magiker öppnar portaler till andra och mörkare plan och dimensioner, och lockar genom dessa portaler okända skapares dödliga varelser som de sedan sänder mot sina fiender.

DEMNAGONIS. Demnagonis hantlangare använder sig framförallt av förfall och förruttnelse för att fullborda hans uppdrag. Demnagonis mystiker förvrider och sänder förfall över vårt solsystem, och söker ständigt efter nya sjukdomar och vidriga varelser som kan sprida dessa sjukdomar.



GF

CITADELLEN

I den Mörka Legionens strategi spelar citadellden en viktig roll. Avbilderna av det mörka citadellet på Nero injagar den djupaste fruktan i mänsklighetens hjärta.

Dessa enorma konstruktioner tjänar till att ytterligare gynna ondskans sak där de mörka och förvridna höjer sig omgivna av skuggor och svarta moln. Svärmar av Algeroths tekroner och deras slavar invaderar ett nyligen erökrat område, och redan efter en natt står grunden färdig. Efter några dagar och nätter står den besudlade katedralen och dess förvridna citadell färdigt, täckt av Symmetrins mörka och hemliga symboler.

Citadellden fyller ett antal funktioner. De fungerar dels som utposter längs ondskans gränser och utmärker tydligt dess domäner. De utgör också befästningar mot fiendens anfallande styrkor, och operationsbaser, träningsläger, fängelser och tortyrkammare, bibliotek och tempel.

Ett citadell styrs av en nefaritifurste som kommenderar dess militära styrkor, vilka utgörs av krigare som kan försvara citadellet mot anfallande trupper likaväl som de själva kan genomföra offensiva operationer. En annan viktig uppgift denna styrka har är att förse citadellets herre med nya offer så att Legionens led kan utökas.

Om citadellets herre i hög grad behärskar den Mörka symmetrin eller får hjälp av Intighetens Härskarinnas, kan han öppna portaler för att hämta nya varelser att sända ut i strid. Portalerna används också som kommunikationsmedel mellan apostlarnas generaler och deras herrar.

Citadellden har placerats ut i enlighet med en komplicerad symmetri knuten till var apostel, men denna symmetris betydelse känner endast apostlarna till.

ILIAN. Ilians citadell är enorma kloster med valvbågar och ändlösa, stenbelagda korridorer. Där invigs Ilians lärjungar i den Mörka symmetrins mysterier. Likt kåpklädda munkar hasar de från lektion till lektion, ständigt ökande sin makt och kunskap.

Dessa citadell uppförs på platser där Mörkret har permanent inflytande, på platser dit Brödraskapets spionerande ögon inte kan nå. Hennes starkaste fästen är Nero och Pluto, men hennes närvaro är stark även på Venus.

MUAWIJHE. Muawijhe uppför i hemlighet sina citadell på platser där hans lärjungar byggt upp starka kulter eller där vansinnet härskar. Antalet citadell är relativt litet och därför är hemlighetsfullhet viktigt när ett nytt fäste uppförs. Det är oftast bara genom att studera folks beteende man kan ana sig till Synernas herres närvaro, eftersom sinnessjukdom alltid följer i hans spår.

SEMAI. Semais citadell är få till antalet, hemliga och belägna på planeter där den Mörka Legionens inflytande är starkt och ohotat. Härifrån hämtar Föraktets herres tjänare kraft ur den Mörka symmetrin och försöker hitta de viljesvaga.

Flertalet av Semais citadell har uppförts i mänsklighetens mitt, i Venus djungler, på Mars stäpper och i djupet av våra städer. Deras utseende är mycket varierande, men de har en sak gemensamt: de speglar genom vilka kättarna och korruptorerna upprätthåller kontakten med Semai och spionerar på de viljesvaga.

De mindre citadellden fungerar både som heliga platser för kulter och som gömställen för Lögnarens agenter. Endast de större och starkare citadellden styrs av nefariter, eftersom en sådan varelses närvaro säkerligen skulle dra till sig Brödraskapets uppmärksamhet.

ALGEROTH. Algeroth har ett stort behov av baser från vilka han kan sända ut och förnya sina styrkor. Han strävar därför efter att bygga sina citadell i väl skyddade områden gömda undan Brödraskapets ögon.

Citadellden är också viktiga tillverkningsindustrier. Algeroths behov av nya vapen, fler legionärer och varelser till sina legioner är oändligt. Därför är stora delar av Algeroths citadell mekaniska och biokemiska forskningsanstalter där tekroner och deras slavar ständigt arbetar med nya konstruktioner.

STÅLTAVLAN

De första människorna som landsteg på Pluto var Imperials conquistadorer; vetenskapsmän, astronomer, upptäcktsresande och astronauter hängivna utvidgandet av våra kunskaper om solsystemet och universum.

Här fann de den Första ståltavlan. Den svarade genast på de känsliga instrumenten, förvirrande, retsamt och lockande där den låg begrävd flera kilometer ned i planetens solida, hårdfrusna yta. Det var nu bara en tidsfråga innan Mörkret skulle manifestera sig i fysisk form i människans värld.

Det finns inga bilder på ståltavlan, inte heller några överlevande från detta första möte. En avlägsen och skrapig radoröst berättar om en lysande och skimrande plakett av stål vilande mitt på ett gigantiskt altare, byggt av väldiga stenar med inskriptioner liknande dem funna bland resterna av Jordens neolitiska kulturer. Sen blev allt tyst.

DEMNOGONIS. Demnogonis förvridna torn kan se varhelst större strider har slitit sönder marken och lämnat djupa ärr i terrängen.

Till dessa citadell för Demnogonis offer som tillfångatagits på slagfältet för att använda dem som råmaterial i framställningen av nya och förödande farsoter. Enorma salar har avsatts till denna forskning, och stanken av död och förruttnelse stiger upp från citadelldens alla hörn. I djupa hålor hålls de som ännu inte välsignats med förgängelse och de som är för sjuka för att vara till någon nytta ens för den store Besudlaren.

KÄTTARE

Den Mörka Legionen var ett hot vars like människorna aldrig hade mött. De härjade mänsklighetens världar skoningslöst och förstörde allt som kom i deras väg. Efter dem följde förruttnelse och pest.

Men detta var inte Legionens enda sätt att verka. I våra egna städer, just där befolkningen var mest koncentrerad, vandrade de mörka profeterna, korruptorer, som talade till de viljesvaga och till alla med tvivelaktig karaktär. De oheliga profeterna lovade dem ära och makt, allt en människa kunde önska sig, bara de steg in på Mörkrets väg.

Och så kom Mörkrets regementen att svälla när giftet spreds inifrån. Kättarna spred sin förruttnelse från värld till värld, och den skada de åstadkom var lika djupgående som den den Mörka Legionen själva tillfogade oss. Ty kättarna slog till där man minst väntade det och skakade så de fundament som Brödraskapet hade lagt fast.

Det var för att spåra och radera ut dessa kättare som Inkquisitionen skapades. Men de var starka i sin ondska och lyckades länge gäcka Kardinalens rättfärdiga ljus.

- Den Sjätte Krönikan, *Korstågen och Inkquisitionen* / Galileo Achrostidies

DE BESUDLADE

Mutant Chronicles mörka universum är inte bara scenen för heroiska bragder och rättfärdiga korståg mot den Mörka Legionen. Intriger och spionage, uppmuntrat av korporationernas ambitioner eller Mörkrets influenser, är en vital del av Mutant Chronicles. Oräkeliga miljoner har frestats av den Mörka symmetrin och har förfallit till dess korrupta seder. De som vänder sig till Mörkret kallas för Kättare, och de planerar mänsklighetens undergång. De har blivit legionernas agenter och arbetar på sitt eget sätt för att åstadkomma Brödraskapets och Megakorporationernas sönderfall. Det är deras uppgift att förbereda legionernas slutliga angrepp.

Många av de fiender som du kommer att möta som äventyrare är människor som har besudlats av Mörkret och arbetar för legionerna under mänsklighetens täckmantel.

Det är också möjligt för dig att spela en rollperson som har gått över till den Mörka symmetrin. Det kan ge en extra dimension åt äventyren, när du tvingas värja dig mot all den makt som Brödraskapet och Inkquisitionen äger. Det är också möjligt för SL att i hemlighet stoppa in en SLP som är kättare i en grupp äventyrare som i övrigt är helt normal. Att avslöja en sådan person kan bli en utmaning för spelarna.

ATT BLI KÄTTARE

Den Mörka symmetrins makt letar hela tiden efter starka själar och sinnen som den kan omvända till sina syften. Den Mörka symmetrin lovar makt och ära åt miljoner människor, i hopp om att så ett mörkrets frö som kan växa till en ny Mörkrets tjänare.

KORRUPTORERNA

Den Mörka Legionens ombud reser runt i människornas värld, där de startar och stöder hemliga kulter för kättare. Dessa ombud – som det kortsynta Brödraskapet kallar korruptorer – är ständigt på jakt efter människor som är möjliga att omvända till mörkrets väg. Sådana omvända människor leds och lockas till onda gärningar och tankar, och snart ställer korruptorn sin «kandidat» inför hans gärningars verkliga natur.

Korruptorerna utlovar rikedom, makt och ära åt alla som konverterar till den Mörka symmetrin. Sedan visar korruptorn med hjälp av visioner och drömmar vilket härligt liv man kan få om han bara försvär dig åt Mörkret. Kättaren konfronteras med den Mörka symmetrins överväldigande styrka, och förstår att världens undergång är oundviklig, och att det enda sättet att överleva de kommande fasorna är att tjäna det oövervinnerliga Mörkret.

Om den vilseledda personen försöker motstå erbjudandet kommer korruptorerna att lirka med honom och subtilt locka honom att agera i enlighet med den Mörka symmetrin. Förr eller senare får de honom på krok.

INVIGNINGEN

När detta händer får den nye kättaren genomgå en invigningsrit där den Mörka symmetrins källor öppnas för honom och genom den binds hans själ samman med den Mörka symmetrins virvlande kaos. Som tack för



hans omvändelse till Mörkret får han mörka krafter som kan hjälpa honom att bekämpa Brödraskapets «förrädiska ljus». Han får sin första Mörka gåva.

Den nye kättaren tilldelas också en MAGISTER som är hans direkta förbindelse med den Mörka symmetrin, och som ska leda, hjälpa och övervaka honom.

En rollperson kan bli kättare på två sätt. Antingen vid spelets början när man skapar personen, eller under spelets gång.

HUR MAN SKAPAR EN KÄTTARE

En rollperson kan bli kättare, antingen under skapandet av rollpersonen, eller under spelets gång. Om en spelare insisterar på att spela sin rollperson på ett elakt eller fördärvligt sätt, och rollpersonen utför gärningar som är till gagn för den Mörka Legionen, kommer han förr eller senare att bli kontaktad av korruptorerna. De har lockats av rollpersonens destruktiva tankar, och erbjuder honom en Mörk gåva och möjligheten till omvändelse.

Den som börjar spelet som kättare har redan haft kontakt med korruptorerna och genomgått invigningen. Han får välja en gåva, vilken som helst, från den Mörka symmetrin (men inte från de Mörka mönstren). Han eller hon har också en magister (skapad av SL) som kontakt till den Mörka legionen.

Allt eftersom kättaren gör onda gärningar vinner han mer kraft och högre grad i kättarnas led, som beskrivs nedan. Han eller hon erhåller en Mörk gåva per bakgrundsrepetition under skapandet av rollpersonen.

Varje gång en rollperson utför en handling som skulle ge honom upphöjelsepoäng bland kättarna, kan SL göra en anteckning. När det blivit tillräckligt många handlingar erbjuder korruptorerna honom ännu en Mörk gåva, så som beskrevs ovan.

DEN MÖRKA GÅVAN

Vid invigningen får den nye kättaren de grundläggande krafterna inom den Mörka symmetrin och en gåva samt titeln «Acolyt» (som betyder följeslagare), också känt som den Första graden.

Samtidigt som den kätterske acolyten får sin första gåva ges han också ett uppdrag, som består av en eller flera onda gärningar han måste utföra. När han har utfört dem får han sin andra gåva, tillsammans med ett nytt uppdrag, och så vidare. Uppdragen blir gradvis svårare. Och så fortsätter färden längs den Mörka symmetrins stigar.

ATT ÖKA SIN KRAFT



För varje nytt uppdrag som en kättare klarar av vinner han en högre grad och får fler besvärjelser och mer ansvar. Men rollpersonen som börjar klättra på den Mörka symmetrins steg utsätter sig också för större fara. Ju mäktigare de blir, desto större blir risken för att de ska bli upptäckta av Inkquisitionen. Och samtidigt blir det också allt svårare att utföra ädla eller goda handlingar. En Acolyt (första gradens kättare) som ångrar sig och vill återgå till mänskligheten kan eventuellt klara sig, särskilt om han får hjälp av utomstående. En kättare av sjunde, eller till

och med fjärde graden, skulle däremot snabbt avslöjas av sina överordnade, få själen utsliten ur kroppen och placerad i den Eviga Tortyrens kammare.

UPPDRAGEN

De uppdrag en kättare får bör gradvis bli svårare, ondare och farligare för varje gång. Varje gång ett uppdrag är avslarat måste kättaren på något sätt ta sig tillbaka till sin magister. Det är bara hos denne han kan få sin nästa grad och en ny gåva. Samtidigt ökar hans PSY med +1T6.

Så länge detta pågår blir kättaren gradvis starkare och mäktigare. Han eller hon får också hjältepoäng precis som alla andra rollpersoner. En kättare skall också få hjältepoäng, precis som alla andra rollpersoner, fast när han eller hon utför dåd som främjar Mörkret och den Mörka symmetrin.

ATT VÄLJA GÅVOR

När kättaren ska välja en ny gåva får han ta vilken som helst av de tio som är tillgängliga (de fem som hör till den Mörka symmetrin och de fem som hör till hans Mörka mönster).

När en kättare når den tionde graden kontaktas han åter av korruptorerna och erbjuds att bli en av dem. Detta är ett bevis på att han troget har tjänat den Mörka symmetrin.

Vid tionde graden får han också två nya krafter: för det första förmågan att ge gåvor till andra, och för det andra förmågan att ta emot gåvor från andra mönster än sitt eget.

GRADERNA TITLAR:

- | | |
|----|------------------------------|
| 1 | Acolyt |
| 2 | Adept |
| 3 | Lärling |
| 4 | Novis |
| 5 | Postulant |
| 6 | Symmetriker |
| 7 | Väware |
| 8 | Mästerkättare |
| 9 | Ärkekättare |
| 10 | Korruptor och/eller Magister |

INKVISITIONENS LJUS

Kättarens mörka krafter går inte obemärkta förbi Inkquisitionen. Varje gång en kättare upphöjs till en ny grad eller använder sina mörka krafter, slår spelledaren 1T20. Om resultatet är LÄGRE ÄN KÄTTARENS GRAD, har inkvisitorerna fått en profetisk vision av kättaren och hans gärningar. En eller flera inkvisitorer kommer från den stunden att arbeta på heltid med att spåra upp kättaren och rena honom från den Mörka symmetrin – eller, om det inte går, förgöra honom.

Resultatet av tärningsslaget bör hållas hemligt för kättarens spelare, och även för de andra spelarna.

Inkvisitorerna har också förmågan att känna närvaron av den Mörka symmetrin när de kommer i närheten av den. Om en inkvisitor kommer inom 50 meter från en kättare slår SL 1T20. Är resultatet lägre än kättarens grad, har inkvisitorn känt hans närvaro. Han kan inte avgöra exakt var den Mörka symmetrin finns, men han kommer förvisso att använda sin auktoritet för att spärra av området och hålla en rättegång för att avslöja den skyldige.



DEN MÖRKA SYMMETRIN

Den Mörka Legionen föll över oss, vrålande av blodtörst, och spred förintelse i vår värld. Runt dem flammade den mörka auran som en fördärvad fackla. Legionerna hade mörka krafter från andra existensplan och med denna energi förvred de och besudlade länderna och världen omkring oss. Legionernas svartkonst hade märkliga effekter. Ilians trollkarlar korsade den tomma rymden för att invadera våra medvetanden. De för evigt fördömda

legionärerna kände ingen smärta när de vandrade genom missilregn från våra trupper. Nefariterna åkallade glömda namn och frammanade destruktiva eidklot av brinnande pimpsten. Plåga och död kunde sändas mot våra trupper från avlägsna citadell och inga rustningar hjälpte mot dessa angrepp. Ej heller våra fästningar kunde stå emot den Mörka symmetrin.

- Den Andra Krönikan, *Ilian och Den Mörka symmetrin* / Plinius Varro

DE MÖRKA GÅVORNA

Den Mörka själen projicerar en aura av kraft som omger alla dess tjänare och ger dem övermänskliga kunskaper och krafter. Denna aura kallas för den Mörka symmetrin.

Alla varelser som svär trohet till den Mörka själen får del av den Mörka symmetris krafter. Från ringa legionärer och kättare till mäktiga nefariter, har alla sin plats i det komplicerade mönster som är den Mörka symmetrin.

De krafter som Symmetrin ger kallas för de Mörka gåvorna. Det är krafter som antingen kommer direkt från den Mörka själen eller från en apostel som den mottagande varelsen tjänar.

Vissa gåvor «tillhör» bara någon utav de fem apostlarna och ges då (vanligtvis) bara till den apostels följeslagare. De Mörka gåvor som är tillgängliga för alla följeslagare beskrivs i den allmänna delen.

MÖNSTREN

Apostlarna har fått olika aspekter av den Mörka symmetrin. Dessa aspekter kallas för de Mörka mönstren och är unika för varje apostel. De gåvor som hör till de olika mönstren beskrivs under varje apostel.

Det är ovanligt men inte omöjligt för en apostels följeslagare att få gåvor från det mönster som hör till en annan apostel. Sådana utbyten sker genom byteshandel där två apostlar kan utbyta hemligheter. Särskilt inom Algeroths legioner förekommer många gåvor från andra apostlars mönster, eftersom den Mörka teknologins herre ofta byter sina tekniska påfund mot andra krafter.

ATT LÄRA SIG DEN MÖRKA SYMMETRIN

Man kan inte lära sig den Mörka symmetrin på samma sätt som man lär sig färdigheter eller



formler inom Konsten. Gåvor från den Mörka symmetrin planteras in i mottagaren av en mäktigare varelse, till exempel en nefarit eller en kraftfull

kättare. Dessa varelser bestämmer själva helt och hållet över hur krafterna sprids till andra.

Normalt har kättare och andra som försvurit sig åt Mörkret någon form av kontakt med sina överordnade, som kan agera MAGISTRAR. Mörka gåvor ges då som belöningar för utförda uppdrag. Samtidigt ges ett eller flera nya uppdrag som anger vad kättaren måste göra för att få nästa gåva.

ATT ANVÄNDA DEN MÖRKA SYMMETRIN

När någon vill använda en Mörk gåva anropar han mentalt den Mörka symmetrins flöden. Den mörka auran

uppfångar hans tankar och formar en effekt som motsvarar önsknigen.

Det finns inga färdighetsvärden eller magnituder inom den Mörka symmetrin, allt är en fråga om mental styrka. Varje gåva har en nivå mellan 1 och 25. Nivån har två funktioner – dels för att visa hur svår gåvan är att använda, dels att avgöra hur mycket kraft den drar från användaren. De flesta gåvorna har ingen bestämd nivå utan användaren kan öka nivån för att få starkare effekt.

EXEMPEL: Gåvan FÖRVIRRING har nivå 6+, vilket betyder att den normalt är på nivå 6, men kan ökas till nivå 7, 8, 24 eller vad som helst. Åkallaren bestämmer.

Om ett väsen förlorar samtliga PSY-poäng förtvinar själen och dör, medan kroppen blir till nytt bränsle för den Mörka själen.

Det tar en handling, under vilken användaren inte ens får röra sig, att invokera (framkalla) en gåva. Gåvan får effekt under användarens följande handling.

Effekten av varje gåva framgår av beskrivningarna nedan.

ATT ÖKA SIN PSY

Temporära förluster av PSY återfås med en poäng per timme. Höjningar av det permanenta PSY-värdet kan ske antingen genom att betala hjältepoäng eller genom att stiga i rang bland kättarna.

ATT ANVÄNDA EN GÅVA

Slå på tabellen för Mörka gåvor med din PSY som «Grundegenskapsvärde» och gåvans nivå som «SG». Detta kan ha fyra tänkbara resultat:

AUTOMATISK FRAMGÅNG: Gåvan har den avsedda effekten men drar bara hälften av sin nivå i PSY-poäng (avrunda uppåt). Om kättarens PSY är 10 eller högre än gåvans nivå, räknas försöket också som automatisk framgång.

TABELLEN FÖR MÖRKA GÅVOR

SG	GRUNDEGENSKAPSVÄRDE																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—
6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—
7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—
8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—
9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—
11	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—
12	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
13	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
14	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
15	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
16	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
17	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
18	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
19	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
20	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
21	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

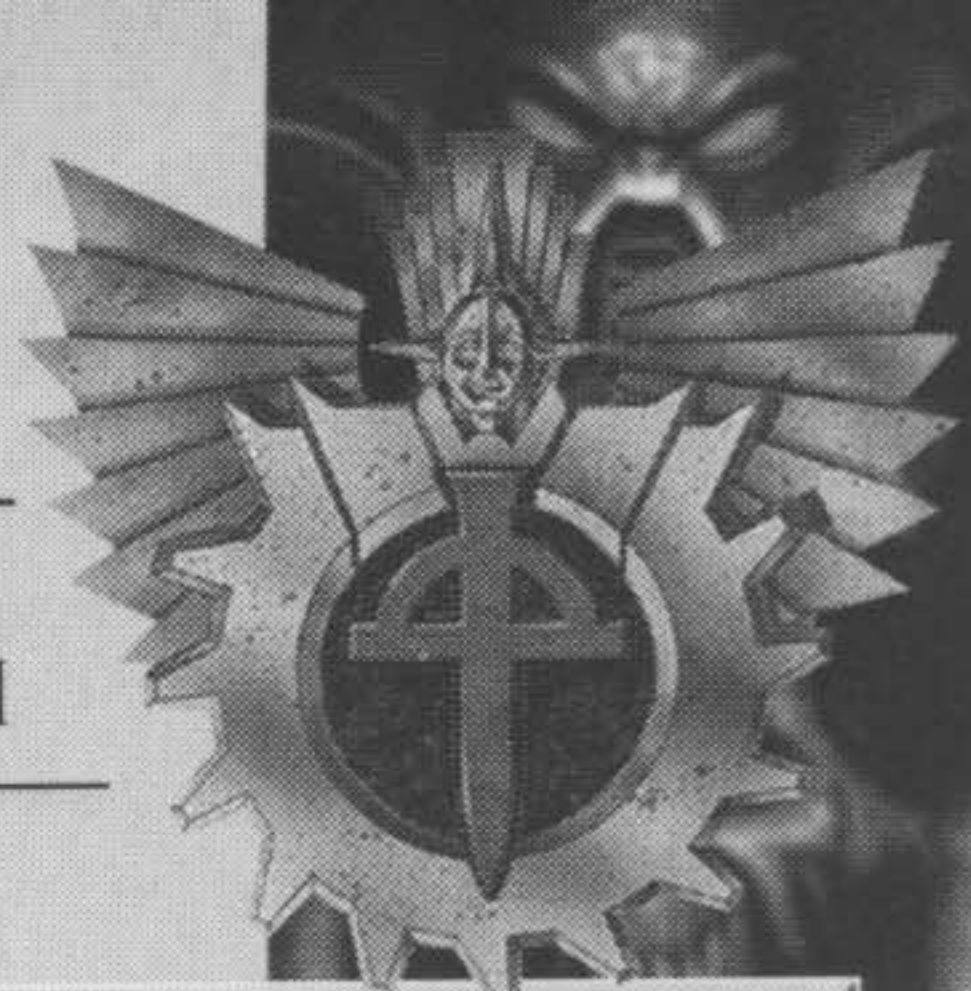
Jämför gåvans SG och Grundegenskapsvärde. Du måste slå lika med eller lägre än den givna siffran med 1T20 för att lyckas.

†: Automatiskt misslyckande

—: Automatiskt framgång

Exempel: Kättaren Hoss (PSY) försöker åkalla den Krypande Skräcken (SG 5). Detta anges i tabellen som "Lyckas automatiskt", vilket betyder att gåvan lyckas och Hoss förlorar 3 PSY poäng. Nästa handlingförsöker

han åkalla en 22:a gradens Svart bitterhet, och eftersom han bara har 12 PSY poäng kvar är det en självmordsåkallan. Hoss PSY höjs tillfälligt till 22 och han slår 9, ett lyckat slag. Gåvan får avsedd effekt och Hoss har nu 1 PSY poäng kvar. Hade han misslyckats hade hans PSY blivit 12-1T20, vilket skulle ha inneburit en 40% chans att dö.



FRAMGÅNG: Gåvan har den avsedda effekten och drar lika många PSY-poäng som sin nivå.
MISSLYCKANDE: Gåvan har ingen effekt men drar ändå lika många PSY-poäng som sin nivå.

AUTOMATISKT MISSLYCKANDE: Gåvan har ingen effekt, men användaren kan ändå få den att fungera... trots ett automatiskt misslyckande. Ett sådant försök att frammana gåvan är dock förenat med eventuell död. Om man bestämmer sig för detta, ökas användarens PSY tillfälligt med +10, och tärningskastet görs som vanligt. Blir resultatet lyckat har gåvan sin avsedda effekt och användaren förlorar alla sina kvarvarande PSY-poäng utom en. Men om tärningsslaget misslyckas har gåvan ingen effekt, och användaren förlorar 1T20 PSY-poäng förutom de tillfälliga 10 poängen, vilket antagligen tar kål på honom.

ATT MOTSTÅ SYMMETRIN

Liksom Konsten är den Mörka symmetrin så kraftfull att vanliga människor inte kan sätta sig upp emot den. Det är därför man bara slår ett tärningsslag för att se huruvida gåvan aktiveras eller ej, det går vanligtvis inte att skydda sig mot effekten. Rollpersonerna är dock, som bekant, inga vanliga människor. Om de ställs inför en Mörk gåva som påverkar deras sinne kan man spendera hjältepoäng för att höja gåvans SG med flera nivåer per offrad PSY-poäng. SL, eller den spelare vars rollperson kastar den Mörka gåvan, behöver inte uppgä

dess nivå och inte heller huruvida den lyckades eller ej. «Offret» får själv bedömma sin motståndares kraft och leva med konsekvenserna.

Varje hjältepoäng som spenderas på det här viset dubblar den summa man adderar till gåvans SG: 2 hjältepoäng höjer gåvans SG med 2 steg för varje PSY-poäng, 3 hjältepoäng höjer gåvans SG med 4 steg för varje PSY-poäng.

Varje försök att motstå en gåva gäller bara mot ett försök till tankekontroll eller manipulation och ett snarlikt försök får inte göras i samma scen (fast det bestämmer SL). Som alltid återfås temporärt förlorade PSY-poäng med en hastighet av ett poäng per timme. Om du gör slut på all din PSY förtvinar din själ och dör - rollpersonen försvinner ur spelet.

Att motstå dylika krafter medför också andra konsekvenser. Om en rollperson framgångsrikt står emot den Mörka gåvan kommer såväl medlemmar ur Brödrakapet som kättare att känna «Ljusets välsignelse» i rollpersonens närvaro antingen under resten av scenen, eller så länge SL vill.

ANGÅENDE DEN MÖRKA SYMMETRIN

Liksom för Konstens formler, namngavs de Mörka gåvorna, i den första utgåvan av denna skrift, av det Första direktoratet. Namnen i denna utgåva används utav det Andra direktoratets Inkvisitorer. Följande lista omfattar även de gåvor som återfinns i Algeroth-boken.

närmaste anfall mot användaren.

Användaren kan också välja att PROJICERA gåvan mot ett enda mål. Offret måste då klara ett normalt PSY-slag eller drabbas av hjärtattack. Om tärningsslaget misslyckas får han 1T10 poängs skada i bröstet från en hjärtattack, och dör antagligen om han inte får läkarvård. Om tärningsslaget lyckas får offret ändå sin CL modifierad med -4 i de följande 1T6 stridsrundorna. Det är också 1 chans på 6 att hans hår blir vitt.

Denna gåva påverkar inte redan döda personer som t ex Algeroths legionärer eller varelser som saknar intelligens.

DEN MÖRKA GARDINEN

NIVÅ: 6

RÄCKVIDD: 10 m

Slå på tabellen för Mörka gåvor med

NAMNFÖRTECKNING ÖVER DE MÖRKA GÅVORNA

GÅVOR FRÅN DEN MÖRKA SYMMETRIN

NAMN HOS FÖRSTA DIREKTORATET

Blindhet
Framkalla smärta
Motstå smärta
Svart eld
Terror

NAMN HOS ANDRA DIREKTORATET

Den mörka gardinen
Fantomsmärta
Mörk omfamning
Svart bitterhet
Den krypande skräcken

GÅVOR FRÅN ILIAN

NAMN HOS FÖRSTA DIREKTORATET

Dimensionshål
Dödens hand
Sann port
Stora kraft
Tidsficka

NAMN HOS ANDRA DIREKTORATET

Dimensionell stormreva
Ilians förödande grepp
Dimensionell färd
Ilians hjälpande hand
Tidsförskjutning

GÅVOR FRÅN MUAWIJHE

NAMN HOS FÖRSTA DIREKTORATET

Drömsändning
Förvirra
Sömn
Vansinnesdans
Vansinnesvind

NAMN HOS ANDRA DIREKTORATET

Drömtöcken
Den mystiska kallelsen
Muawijhes vansinniga visa
Flöjtspelarens oemotsämliga dans
Tomhetens vansinniga vind

GÅVOR FRÅN SEMAI

NAMN HOS FÖRSTA DIREKTORATET

Besättelse
Hjärnkontroll
Hjärnsmälta
Illusion
Svepning

NAMN HOS ANDRA DIREKTORATET

Semais själsgrepp
Sinnesövertalning
Hjärnsmälta
Minnesbild
Tomhetens mörka dimma

GÅVOR FRÅN ALGEROTH

NAMN HOS FÖRSTA DIREKTORATET

Sönderkokning
Nekrovisuell länk
Det mörka läkandets portal
De odödas portal
Fruktans portal
Den store erövrarens portal
Dimensionsförvrängning
Teleportering
Frammana
Fängsla
Svart portal
Cyklarnas förvrängning
Distortion
Distortion av fiende
Distortion av själ
Distortion av föremål
Jordchock
Personlig distortion
Fräta
Eldsflöde
Köldflöde
Vansinnesflöde
Asymmetriskt flöde
Dödsflöde
Bärsärkagång
Åkalla smärta
Åkalla död
Åkalla apati
Åkalla fasa
Åkalla lojalitet

NAMN HOS ANDRA DIREKTORATET

Invändig förtäring
Nekrovisuell länk
Renandet av tomheten
Världen bortom döden
Skräckens tröskel
Maktens mörka portal
Mörk förvisning
Teleportering
De mörka redskapens frambringare
Förvisning från planen
Svart portal
Cyklarnas förvrängning
Förvrängning
Den infernaliska smärtans ark
Korruptionens kallelse
Materiell hardsmälta
Jordchock
Den inneboende tomhetens gest
Flod av frätande galla
Infernalisk gikt
Tomhetens kyla
Vansinnets stig
Ljusets utmärkare
Död zon
Algeroths vrede
Extrem smärta
Själlig uttömning
Begärets djävulska uttömning
Tillströmmande fasa
Övertygelsens omformning

GÅVOR FRÅN DEMNOGONIS

NAMN HOS FÖRSTA DIREKTORATET

Animera död
Deformation
Föruttnelse
Infektion
Tidens tand

NAMN HOS ANDRA DIREKTORATET

De dödas väckelse
Darrande rysning
Den förtvinande andedräkten
Smittsam pest
Tidens tand

GÅVOR FRÅN DEN MÖRKA SYMMETRIN

Här följer beskrivningar av fem gåvor från den Mörka symmetrin. De meddelas direkt från den Mörka själen och är därför tillgängliga för alla dess anhängare. Alla räckvidder anges både i rutor och i meter.

DEN KRYPANDE SKRÄCKEN

NIVÅ: 5 för AURA eller 12 för PROJICERING
RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m radie (AURA) eller 60 rutor/90 m till ett mål (PROJICERING)
Användaren kan projicera en aura av skräck runt sig. Den påverkar alla varelser inom 15 meter, alltså inte bara motståndare utan även Mörkrets anhängare.

Auran väcker en stark rädsla hos alla offer och de som misslyckas med ett lätt PSY-slag måste tillbringa de följande 1T10 handlingarna med att fly i en slumpvis vald riktning, med maximal rörelseförmåga. De som lyckas stå kvar får -4 på CL för sina



användarens PSY (före avdrag för denna gåva) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG». Om slaget lyckas för användaren, blir offret blint i 1T6 SR.

MÖRK OMFAMNING

NIVÅ: 1 per SR

RÄCKVIDD: Personlig

Med denna gåva kan användaren motstå all smärta under en SR. Han struntar i alla skador men blir skadad som vanligt. Smärtan och effekterna av skador försvinner inte, de bara skjuts upp till nästa SR.

SVART BITTERHET

NIVÅ: 4+ (3 per skadetärning)

RÄCKVIDD: Beröring

När denna kraft åkallas strömmar svart eld från användarens händer. Denna eld kan också kanaliseras via ett vapen som användaren bär.

Svart bitterhet gör 1T6 poängs eld-skada i samma SR som den åkallas, förutom normal skada för själva attacken. Elden stannar också kvar på det

som träffas, och orsakar skador som en normal eld vilket minskar med 1 tärning per SR. Elden försvinner från händerna/vapnet i nästa SR.

Normalt orsakar Svart bitterhet 1T6 extra skada, men för varje ytterligare tre nivåer man använder, orsakar den ytterligare 1T6.

EXEMPEL: En nefarit ingjuter 16 poäng PSY i gåvan och riktar kraften genom sin svärd. Svärdet orsakar nu 4T6 poäng extra skada vid alla träffar under den innevarande stridsrundan. I nästa runda får offren 3T6 poängs eldskada, i nästa 2T6, osv.

FANTOMSMÄRTA

NIVÅ: 1 per ruta/1,5 m räckvidd

RÄCKVIDD: 1 ruta/1,5 m per nivå

Denna gåva framkallar en outhärdlig smärta hos offret. Slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för denna gåva) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG». Om slaget lyckas för användaren får gåvan effekt genast. I annat fall har gåvan ingen effekt alls.

Smärtan som inte orsakar någon fysiskskada varar hela denna SR och paralyserar offret totalt (han kan inte göra några flera handlingar).



ILIANS GÅVOR FRÅN DE MÖRKA MÖNSTREN

DIMENSIONELL STORMREVA

NIVÅ: 14

RÄCKVIDD: 50 rutor/75 meter

Denna hemiska gåva sliter sönder verkligheten och öppnar ett hål till en annan dimension. Hålet öppnas där användaren bestämmer, dock inom räckvidden, och finns i 1T6 SR.

Fruktansvärda vindar sliter i vårt universums struktur och kan slita olyckliga varelser i stycken. Var och en som befinner sig inom 10 rutor/15 meter från hålet angrips av de kalla vindarna som gör 1T6 skador per SR (använd närstridstabellen för att slå träffområde). Offret måste klara ett normalt STY-slag för att kunna lämna det farliga området (tar en handling). Alla lösa föremål sugas in i Intigheten och går förlorade för evigt.



DIMENSIONELL FÄRD

NIVÅ: 10+

RÄCKVIDD: 50 rutor/75 meter

Denna gåva öppnar en port som förvrider tid och rymd i vårt universum. Användaren kan stiga igenom porten och förflytta sig vart som helst inom 75 meter från porten. Det går utmärkt att passera genom väggar och ta sig in i avspärrade områden.

Genom att öka nivån kan användaren föra med sig varelser genom porten. För varje ytterligare nivå kan en varelse medföras. Om varelserna är motvilliga slår man på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG». Misslyckande betyder att offret motstod den Mörka symmetrin.

För varje ytterligare nivå kan räckvidden dessutom fördubblas, 4 extra nivåer skulle alltså ge en räckvidd på 1.200 meter.

ILIANES FÖRÖDANDE GREPP

NIVÅ: 3 per SR

RÄCKVIDD: 50 rutor/75 meter

Offret känner en kall hand som knyts runt hans hjärta. Slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG». Om användaren lyckas tar offret 1T6 i skada i bröstkorgen. Rustningar ger inget skydd.

Om gåvan används flera SR i rad måste ett nytt slag göras varje SR.

ILIANES HJÄLPANDE HAND

NIVÅ: Se nedan

RÄCKVIDD: Personlig

Denna gåva ger skydd mot andra övernaturliga krafter, andra Mörka gåvor eller Konsten. För varje nivå kan åkallaren addera 2 till sina PSY-slag på tabellen för Mörka gåvor (dra av de PSY-poäng som gått åt för att använda gåvan, innan slaget görs).

Den kan också användas för att skapa en kraftsköld som skyddar användaren mot övernaturliga attacker som skulle orsaka skada. För varje nivå reduceras den skada som görs av magiska attacker som passerar genom skölden med -5.

TIDSFÖR-SKJUTNING

NIVÅ: 9

RÄCKVIDD: Personlig

Användaren skapar en tidsficka, där han själv kan agera fritt medan allt annat står still. Han kan göra 1T6 fria handlingar innan tiden åter börjar flyta.



MUAWIJHES GÅVOR FRÅN DE MÖRKA MÖNSTREN

DEN MYSTISKA KALLELSEN

NIVÅ: 6+

RÄCKVIDD: 50 rutor/75 meter

Användaren fyller offrets öron med Muawijhes anhängares vansinniga skrik. Slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG».

Om offret förlorar övermannas han av den Tjutande herrens krafter och blir förvirrad, offret förlorar då all förmåga att tänka klart och står helt stilla i 1T6 SR. Han försvarar sig fortfarande mot attacker (t.ex. genom Undvika-slag och pareringar) oavsett vem som angriper, men han har -5 på CL.

Varje ytterligare nivå betyder att ett ytterligare offer påverkas av gåvan.

DRÖMTÖCKEN

NIVÅ: 12

RÄCKVIDD: special

Med denna gåva kan användaren skapa en förbindelse mellan sig själv och ett sovande offer inom synhåll. «Synhåll» betyder här även att offret syns genom något slags apparat eller med hjälp av den Mörka symmetrin.

Användaren kan specificera vilka drömmar som offret ska få, ofta mardrömmar och vansinniga visioner. Detta är en särskilt ond gåva eftersom att offret, i de flesta fall, inte kan försöka motstå effekten. Såvida offret inte är medlem i Brödrskapet, och använder någon form av skyddsformel, görs inget motståndsslag.

Om användaren så önskar kan offret temporärt fås att förlora 1T6 poäng PSY för varje natt han drabbas av drömmarna (PSY sjunker dock inte under 1) Eftersom offret inte får någon vila kommer det inte att återvinna några av dessa poäng eller andra PSY-poäng som förlorats av andra orsaker.

Denna gåva kan också användas för att skicka meddelanden och varningar, antingen till kättare eller till den Mörka själens fiender.

MUAWIJHES VANSINNIGA VISA

NIVÅ: 14+

RÄCKVIDD: 50 rutor/75 meter

Offret hör en underlig men ändå tilldragande sång som verkar försänka honom eller henne i sömn. Slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG».

Om offret misslyckas faller det genast i sömn. Ett sovande offer kan normalt inte väckas på 1T6 timmar men kan fås att vakna till om man använder våld.

För varje extra nivå kan ytterligare en person inom räckvidden fås att somna.

TOMHETENS VANSINNIGA VIND

NIVÅ: 20+

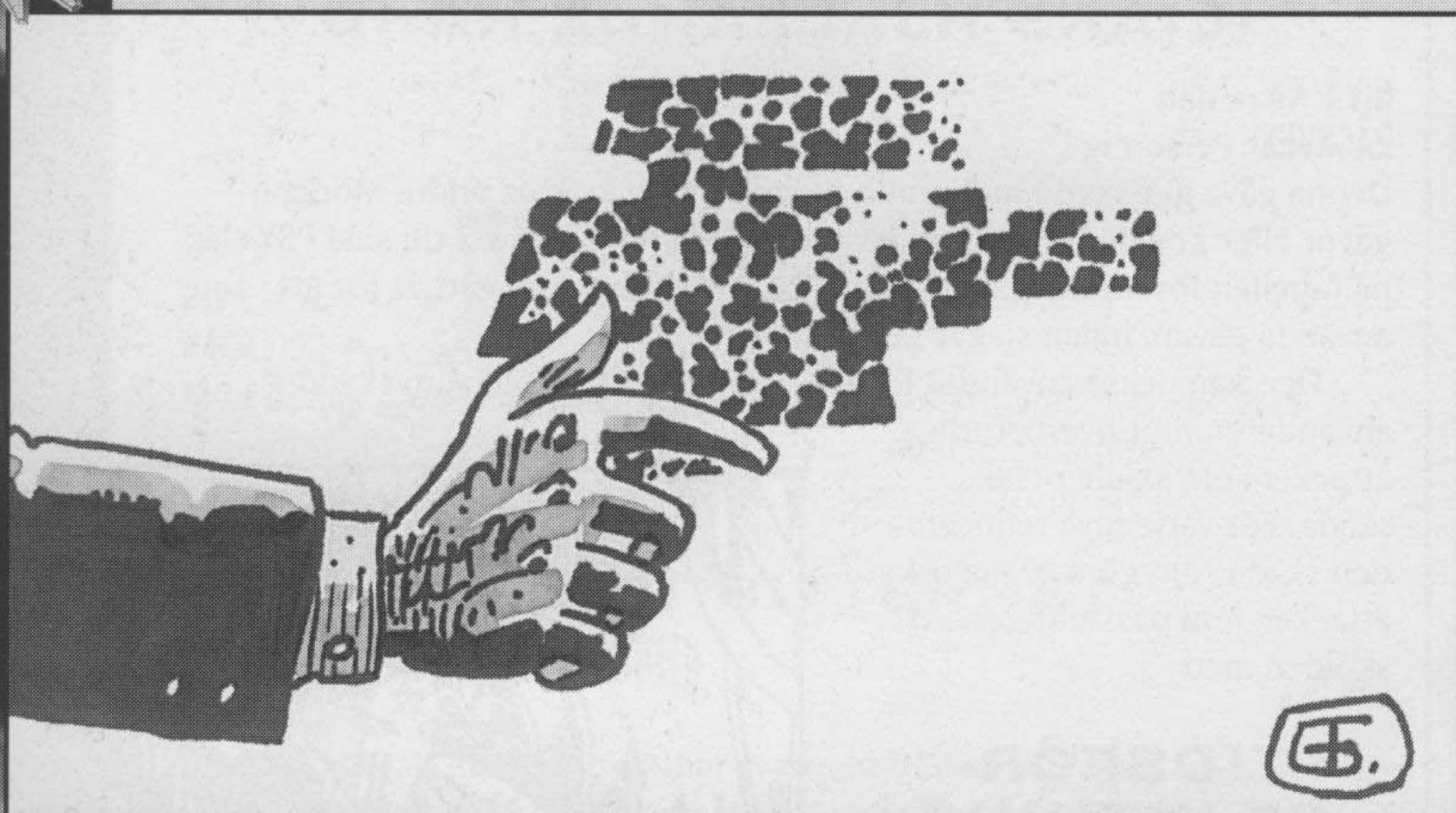
RÄCKVIDD: 50 rutor/75 meter

Denna mäktiga gåva frammanar en virvelvind av vanvett som kan skickas mot användarens fiender. Virvelvinden varar under en stridsrunda plus en extra SR för varje extra nivå.

Virvelvinden har en diameter på 1 ruta/1,5 meter och kan flyttas mot fienden med en hastighet av 12 rutor/18 m per SR. Användaren måste koncentrera sig helt på vinden för att kunna kontrollera den. Om koncentrationen bryts innan varaktigheten löpt ut, dör vinden ut.

Den som fångas i vinden upplever att han angrips av horder av skrånande demoner som skriker meningslösa fraser åt honom. Ångestskrik från alla vansinniga varelser i hela universum ekar i offrets öron.

Virvelvinden orsakar 1T6 poängs skada i huvudet, för varje stridsrunda, på alla offer som står i vägen för denna (rustning skyddar ej). Denna attack kan inte Undvikas. Dessutom måste de klara ett normalt INT-slag varje gång de påverkas. Ett misslyckande innebär att de drabbas av tillfällig sinnesförvirring och faller på knä med tomt stirrande ögon, mumlande meningslösa nonsensord. Ingenting kan väcka dem ur detta tillstånd, som varar i 1T6 minuter.



FLÖJTSPELARENS OEMOTSTÅNDLIGA DANS

NIVÅ: 10+

RÄCKVIDD: 20 rutor/30 meter

Användaren kan befälla offret att utföra en vansinnesdans, helt utan kontroll. Offret dansar till Visionernas herres ohörbara pipor och är helt omedveten om verkligheten.

Slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG». Om offret misslyckas kommer han att dansa vilt i 2T6 stridsrundor, och under den tiden struntar de fullständigt i omvärlden. Inga försök att väcka dem till medvetande har någon effekt.

Alla attacker med skjutvapen mot dansande personer sker med en modifikation av -4 på CL eftersom dansarna hela tiden rör sig på oförutsägbara sätt.

För varje extra nivå drabbas ytterligare ett offer inom räckvidden av gåvan.

SEMAIS GÅVOR FRÅN DE MÖRKA MÖNSTREN

MINNESBILD

NIVÅ: 10

RÄCKVIDD: 60 rutor/90 m

Användaren kan skapa en minnesbild av någonting som han själv tidigare har sett, antingen i verkligheten, på en bild eller i en dröm. Illusionen är tredimensionell men kan inte vara större än användaren. En minnesbild har ingen fysisk inverkan på omgivningen, den kan t.ex. inte skada levande varelser. Däremot kan den indirekt lura offren att göra saker – till exempel kan en illusion av en balkong få en fiende att kliva ut genom ett fönster och

ramla ned 186 våningar... Gåvan har en varaktighet på en timme.

Om minnesbilden är mycket osannolik kan SL tillåta ett «offer» att slå ett normalt INT-slag för att genomskåda den.

HJÄRN- SMÄLTA

NIVÅ: 16

RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m

Åkallaren gör en mental attack mot en annan varelses medvetande. Slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG». Om användaren lyckas förlorar offret 1T6 poäng INT och lika många KP i huvudet. Dessa poäng kan bara återfås genom en större kirurgisk operation, och även om en sådan utförs förlorar offret alltid en INT-poäng och en KP i huvudet permanent och oåterkalleligt. Om offrets INT når noll har hans hjärna smält, och han dör nesligen.

SINNESÖVERTALNING

NIVÅ: 8

RÄCKVIDD: 20 rutor/30 m

Användaren kan ta kontroll över en medveten varelse genom att övervinna dennes PSY. Slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG».

Om användaren vinner kan han tvinga offret att utföra alla handlingar som normalt ligger inom hans förmåga. Han kan dock inte få offret att handla på eget initiativ, utan befallningarna måste komma direkt och exakt från användaren. Gåvans effekt varar i 1 minut, plus 1 minut för varje extra nivå.

Offret kommer inte att utföra någon handling som uppenbart skulle leda till dess egen död.

SEMAIS SJÄLSGREPP

NIVÅ: 15+

RÄCKVIDD: 50 rutor/75 m

Slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG».

Användaren kan med denna besvärjelse ta kommandot över en annan persons själ. Om användaren lyckas tränger han in i offrets medvetande och tar helt över kontrollen av dennes handlingar. Han kan använda alla offrets färdigheter och kan även tvinga offret att använda särskilda förmågor, som t.ex. formler från Konsten eller Mörka gåvor. Effekten varar en stridsrunda, men för varje extra nivå förlängs dess varaktighet med 1 SR.

Medan offret är «besatt» är användarens kropp medvetlös. Den är försvarslös, men dess medvetande känner om någon manipulerar kroppen och kan ögonblickligen återvända. Om offret dödas medan det är besatt, återvänder besättaren genast till sin egen kropp, men den fruktansvärda upplevelsen av att ha blivit dödad gör att han permanent förlorar 1 poäng PSY.

TOMHETENS MÖRKA DIMMA

NIVÅ: 4

RÄCKVIDD: 4 ruta/6 m radie

Användaren frammanar virvlande dimmoln. Sikten i dimman är praktiskt taget noll, och alla varelser i molnet är fullständigt dolda för omgivningen. Alla attacker mot, eller från, varelser i dimmolnet sker med -7 på CL.

Dimman varar i 2T6 stridsrundor och är helt orörig om den inte blåses bort av vind eller ett ventilationssystem.



ALGEROTHS GÅVOR FRÅN DE MÖRKA MÖNSTREN

ALGEROTHS VREDE

NIVÅ: 4+

RÄCKVIDD: 30 rutor/45 m

Om offret är ovilligt, slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG».

Användaren orsakar med denna gåva en vansinnig frenesi hos sina underlydande. På nivå 4 påverkas en varelse, men för varje extra nivå kan ytterligare en varelse påverkas.

Stridande som grips av bärsärkagången angriper genast alla fiender utan att bry sig om sin egen säkerhet. De känner ingen smärta och fortsätter slåss tills de dödas. Genom sin upphetsning får de en skadebonus på +1T6 på alla närstridsattacker. De skjuter vilt omkring sig och alla attacker med skjutvapen sker med -4 på CL. Varelsor som går bärsärkagång varken Undviker eller Parerar om de blir anfallna.

Bärsärkagången varar tills offret dödas eller inga fiender finns inom synhåll. Användaren blir aldrig angripen.

MÖRK FÖRVISNING

NIVÅ: 20+

RÄCKVIDD: 50 rutor/75 m

Gåvan öppnar en mörk portal till existensplanen på andra sidan universum. Portalen är stor nog för att släppa igenom en människa, och den som står mitt i gåvans effektområde sugas igenom hålet och försvinner.

Under vad som tycks vara en oändlig tidsrymd faller det stackars offret genom de mörka dimensionerna och hamnar i direkt kontakt med Mörkrets väsen. Efter 1T6 stridsrundor kommer offret tillbaka från de mörka dimensionerna, sårad, halvt vansinnig och med en förvittrad själ.

För varje SR som tillbringas i de mörka dimensionerna förlorar offret permanent 1T6 PSY. Om MST når under noll, dör offret.

Gåvan varar normalt 1T6 SR, men för varje extra nivå förlängs varaktigheten med en stridsrunda.

FLOD AV FRÄTANDE GALLA

NIVÅ: 10+

RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m

Den som åkallar denna gåva öppnar en liten och begränsad port till de mörka dimensionerna. Genom denna port strömmar en tjock syra som sprutar mot det utsedda offret.

Så länge offret förblir inom synhåll och användaren koncentrerar sig på gåvan, angrips offret av syran. Den ger 1T4 poängs skada, plus en extra poäng per ytterligare nivå, på alla kroppsdelar. Rustningar skyddar på normalt sätt, men förlorar permanent lika många poäng (från rustningsfaktorn) som de absorberar, på grund av att syran fräter sönder dem. Oskyddade kroppsdelar får förstås full skada. Rustning, vars RF når 0, faller till marken och bildar en «smältande» hög.

Syran förblir på offrets kropp efter att attacken har slutat, och fortsätter att göra samma skada minus två varje SR, tills skadan når noll.

EXEMPEL: En nefarit riktar en FLOD AV FRÄTANDE GALLA mot en framstormande soldat. Nefariten åkallar tre extra nivåer, så syran gör 1T4+3 poängs skada. Man slår fram resultatet och det blir 6. Soldatens rustningsfaktor är 10, vilket innebär att den första attacken reducerar rustningsfaktorn till 4. I nästa SR gör syran ytterligare 4 poängs skada, vilket reducerar rustningsfaktorn till noll. I den tredje stridsrundan gör syran 2 poängs skada på alla soldatens kroppsdelar.

INVÄNDIG FÖRTÄRING

NIVÅ: 6+

RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m

Genom att koncentrera sina mentala krafter på ett offer kan användaren



öppna små portaler till främmande dimensioner inne i offrets kropp. Från dessa små men smärtsamma portaler kommer icke-kroppsliga varelser som fäster sig vid vävnaden och sedan börjar suga blod från offret. Offret kan dö om det utsätts för gåvan under en längre stund. Skador åsakas med 1T6 per stridsrunda, slå träffområde som vanligt (närstridstabellen).

Attacken varar normalt 1 SR men förlängs med en SR för varje extra nivå som används.

FÖRVRÄNGNING

NIVÅ: 22

RÄCKVIDD: 50 rutor/75 m

Med denna gåva kan användaren förvränga fysiska material. Föremål av samma storlek som användaren eller mindre kan påverkas. Döda ting kan formas till vilken ny skepnad som helst, medan levande varelser har möjlighet att rädda sig genom att övervinna användarens PSY med sin egen PSY på tabellen för Mörka gåvor. (Slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG».)

Om offret misslyckas förvrids hans kropp och lemmar till en ny form. Ben bryts och kött formas om som det vore lera. Resultatet är ofta en dallrande klump av levande vävnad, som kastar sig av och an i fruktansvärda plågor. Offret förlorar 1T10 poäng i vardera STY, FYS, SMI och PER. Ingen grundegenskap kan på detta sätt bli lägre än ett.



DEMNOGONIS GÅVOR FRÅN DE MÖRKA MÖNSTREN

DEN FÖRTVINANDE
ANDEDRÄKTEN

NIVÅ: 6+

RÄCKVIDD: 4 rutor/6 m

Med denna gåva kan användaren andas på oorganiska material inom räckvidden och få dem att börja förtvina. Gåvan är också användbar mot organiska material, t.ex. trä, men inte mot levande varelser.

Föremålet ruttar på 1T6 stridsrundor. Används ofta i strid för att påverka motståndarnas vapen eller rustningar. Kan också användas på cybernetiska tillbehör inne i en kropp, t.ex. för att förstöra konstgjorda organ eller livsviktiga hjärtstimulatorer.

Normalt påverkar gåvan 1 kg oorganiskt material, men för varje extra nivå kan ytterligare 1 kg påverkas.

SMITTSAM PEST

NIVÅ: 4

RÄCKVIDD: 67rutor/100 m

Slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets FYS som «SG».

Om användaren lyckas drabbas offret av en dödlig sjukdom inom 1T6 timmar. Han får hög feber och infekterade sår över hela kroppen. Han förlorar en kroppspoäng per dag i bröstet tills han botas eller dör. Alla handlingar och grundegenskaper modifieras med -10 så länge sjukdomen varar.

Var och en som har fysisk kontakt med den drabbade eller föremål som denne vidrört kommer att smittas om de misslyckas med ett normalt FYS-slag.

Infektionen kan botas av läkare, men sådan sjukvård är normalt endast tillgänglig i större städer och knappast på slagfältet. Det går också att bota sjukdomen med en RENING av femte magnituden.

Besvärjelsen drabbar normalt bara ett offer inom räckvidden, men för varje extra nivå kan ytterligare ett offer drabbas.

DARRANDE RYSNING

NIVÅ: 12+

RÄCKVIDD: 10 rutor/15 m

Slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets FYS som «SG».

Denna gåva förvrider en levande kropp. Om offret misslyckas kommer hans armar och ben att krökas i onaturliga riktningar, och han får okontrollerbara kramper.

Offrets STY och SMI och alla hans färdigheter som hör samman med någon av dessa grundegenskaper, halveras så länge gåvans effekt varar. Detta är normalt 1T6 minuter, men kan förlängas med en minut för varje extra nivå som åkallaren använder.

Efter den tiden återfår offret sina normala funktioner.

DE DÖDAS VÄCKELSE

NIVÅ: 14+

RÄCKVIDD: Beröring

Användaren kan animera en död kropp och skapa en odöd slav. Slaven är helt befriad från tankeförmåga och lyder enbart användarens order. Om inga order ges eller om slavens uppgift är slutförd står den helt stilla tills den får nya instruktioner. Odöda slavar kan inte utföra något som kräver egna resonemang utan gör bara ordagrant så som de blivit tillsagda. Alla order måste vara muntliga.

Den odöde behåller sin normala STY och FYS som han hade innan han dog, men SMI är halverad. Endast färdigheter som hör till någon av dessa grundegenskaper finns kvar, med halverat färdighetsvärde.

Stridsvärdena beräknas som om de «saknade» grundegenskaperna var noll.

STY, FYS, SMI och de färdighetsvärden som finns kvar kan ökas med +1 för varje extra nivå som används.

TIDENS TAND

NIVÅ: 21+

RÄCKVIDD: Beröring

Slå på tabellen för Mörka gåvor med användarens PSY (före avdrag för gåvan) som «grundegenskap» och offrets PSY som «SG».

Om användaren lyckas kommer offret att börja åldras i en takt av ett år per stridsrunda. På nivå 21 (inga extra nivåer), åldras han 1T6 år, men detta kan ökas med ytterligare 1T6 år för varje extra nivå som används. Emellertid förlorar användaren permanent de PSY-poäng han använder för att få dessa extra nivåer.

Tillämpa ålderseffekter genast och glöm inte att slå «dödsfalls-kontroll» varje år efter 45.

EXEMPEL: En nefarit som använder en TIDENS TAND på 24:e nivån får sitt offer att åldras 4T6 år, men nefariten själv förlorar permanent 3 poäng PSY.

VARELSER

Den Mörka Legionens varelser beskrivs efter följande mall. Se avsnittet «Att skapa en rollperson» för mer detaljer.

FÖRFLYTTNING: Förflyttningsförmågan i rutor per handling och meter per minut.

SB: Varelsens skadebonus.

HANDLINGAR/SR: Antalet handlingar som varelsen kan utföra i en SR.

UNDVIKA/PARERA: Varelsens färdighetsvärde i Undvika och Parera.

KP OCH RUSTNING (RF): Varelsens kroppspoäng, rustning och rustningsfaktor för varje kroppsdel.

ATTACKER: Varelsens naturliga vapen (använd «Strid FV») och deras skada. Ordningen anger vilka vapen varelsen föredrar att använda; den använder helst den första attacksorten, osv.

EXPERTISOMRÅDEN: Här anges varelsens ungefärliga FV på olika Expertisområden. «Strid 15» skulle normalt betyda att varelsen har mellan 13 och 17 i alla stridsfärdigheter.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: De särskilda förmågor som varelsen eventuellt har.

MÖRKA GÅVOR: Vilka Mörka gåvor varelsen har fått.



ILIAN

Ur intighetens avgrund steg hon fram. Kardinalen rörde sig oroligt i sömnen – han kände i ryggmärgen att världen hade förändrats och att nya krafter höll på att växa fram. Underliga nyheter fördes fram till kardinalen, illavarslande omen. Den sjunde stjärnan i den sjunde stjärnbilden förmörkades och sedan dess nåddes våra planeter inte av något ytterligare ljus från denna strålande fyr, Portalens Vaktare.

På Jorden välldes tidvattenvågor fram och lämnade många döda och långt fler hemlösa efter sig. Ovan staden Methusalem förmörkades himlen under trettio dagar och trettio nätter av blodiga moln, och i mänsklighetens drömmar ylade Mörkets djur mot månen.

Profeterna talade för första gången om Intighetens härskarinnas sedan hon talat till dem i deras drömmar. Hon vandrade längs Konstens dunkla stigar i utkanten av våra själar. lakttagande, studerande, noterande – Ilian begick inga misstag då hon steg in i vår värld.

Portaler till andra världar öppnades, och genom dem kallade Intighetens härskarinnas till sig den Mörka symmetris vaktare. De hörsammade kallelsen och förde med sig kunskapen om hur man formar Mörket efter sina önskningar. Så blev Intighetens härskarinnas de världsliga hemligheternas väktarinna.

- Den Andra Krönikan, Ilian och den Mörka symmetrin / Plinius Varro

INTIGHETENS HÄRSKARINNA

Ilian var den första aposteln, Mörkets förelöpare och Intighetens härskarinnas. Hon var Mörkets själs förstfödda, den första att stiga in i mänsklighetens själar. Hon är Portalens vaktare, den Mörka symmetris försvarare, och besitter enastående mystiska krafter. Ilian är den mäktigaste aposteln och håller noga uppsikt över sina svagare bröder, men i takt med att de utökar sin makt minskar hennes förmåga att kontrollera dem, och ett uppror mot henne kan komma allt närmare eftersom deras grepp om våra världar blir allt hårdare och segern tycks vara nära förestående.

Men Ilian växer i styrka då Mörket kräver fler och fler liv. Hon drar näring ur förstörelsens väsen och vältrar sig i den förtvivlan och hopplöshet som följer i krigets och förödelsens spår. Medan den Mörka Legionen marscherar fram över mänsklighetens splittrade styrkor kastar Ilian en ständigt växande skugga över våra världar.

Hennes makt ligger i hennes totala kontroll över den Mörka symmetrin. Med dess hjälp frammanar hon varelser från andra dimensioner och öppnar portaler till andra världar. Ofattbart mäktiga mörkervarelser fyller leden i Ilians legioner och varelser som fötts ur Mörket krälar framför deras marscherande fötter.

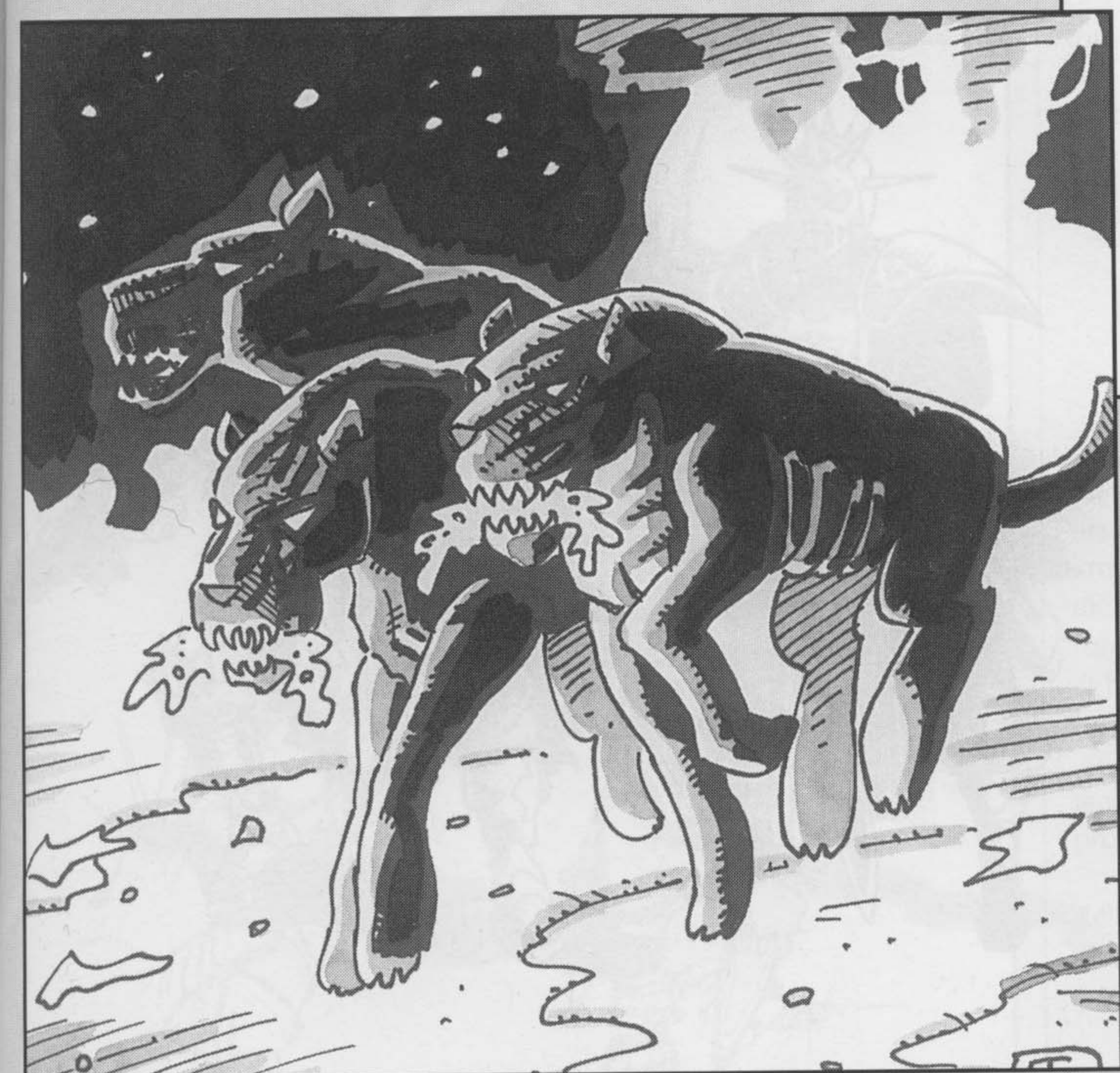
Hon utstrålar en exakt och iskall skönhet som framhäver hennes totala ondska. Hon är smidig och förförisk, och hennes långa svarta hår når ned till hennes midja och utgör en stark kontrast till hennes bleka hy. Hon är klädd i rymdens mörker och mystiska runor pryder hennes dräkt.



ILIAN'S LEGIONER

Ilian var den första aposteln, och hon har omkring sig samlat varelser som frammanats från andra och avlägsna plan, förvridna styggelser med stor skicklighet i Mörkets själs hantverk. Med den symmetriska vävstolens tunna trådar väver och formar de energier att anfälla mänsklighetens styrkor med.

Ilians stridande styrkor är relativt få till antalet och är koncentrerade runt hennes citadell. Många av hennes högre tjänare fungerar som observatörer och tar aktiv del i de strider som utkämpas av de övriga apostlarna. De lånar ut sina förmågor för att främja såväl Mörkets som Ilians sak.





ILIAN NEFARIT

GRUNDEGENSKAPER

STY 34
INT 21
SMI 20
FYS 18
PSY 35
PER 28

RUSTNINGS INFO

OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
Huvud	5	ingen 3
Arm	9	plåt 8
Mage	9	plåt 10
Ben	10	plåt 8
Bröst	10	plåt 10

FÖRFLYTTNING: 4/275

SB: +4

HANDLINGAR/SR: 6

UNDVIKA/PARERA: 10

ATTACKER: Grepp (se nedan), Gåvor, 2-H närstridsvapen

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 21, Eldhandvapen 15, Kommunikation 18, Rörelse 19, Teknik 14

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Genom att gripa en person och besegra hans PSY med sin egen PSY kan nefariten sända offrets själ till intigheten. Offret är för alltid förlorat. Ett lyckat grepp innebär att nefariten har besegrat motståndaren i slagsmål och därefter hållt fast offret i en stridsrunda. Nefariten får inte utföra några andra handlingar under den aktuella rundan, om han vill göra bruk av sin förmåga. Minsta lilla avbrott betyder att nefariten måste börja om och koncentrera sig en runda till. Offret kan försöka undslippa nefaritens grepp genom ett Undvika-slag med -6 på CL. Om offret inte lyckas ta sig loss fortsätter man med PSY-slaget. Nefariten ser också i mörker och känner inte smärta.

MÖRKA GÅVOR: TERROR, SVART ELD, FRAMKALLA SMÄRTA, BLINDHET, DIMENSIONSHÅL, STÖRA KRAFT, DÖDENS HAND, TIDSFICKA, SANN PORT.



NEFARITERNA

De eviga fiender som innehar de högre posterna vid Ilians hov är magiker och mäktiga krigare. De kan med lätthet öppna portaler till andra plan från vilka de hämtar sina legioner för att fylla ut Mörkrets led. De fungerar som Ilians observatörer och som rådgivare åt de övriga apostlarna.

Ilians nefariter är klädda i enkla tunikor täckta med Mörkrets förelöparens symboler. Över dessa tunikor bär de tunga rustningar som för evigt är täckta av den kalla intighetens is och frost.

Ilians nefariter täcks av levande kedjor som slutar i otäcka krokar. Kedjorna svänger fram och tillbaka i enlighet med deras herres vilja, och används till att fanga in och slita sönder offer. Förutom dessa bär nefariten ett tungt närstridsvapen, ofta försett med mörka krafter.

Ilians nefariter har en särskild förmåga: när de fått tag i ett offer kan de omge honom med





rymdens Mörker och sända ut den olyckliges själ i den oändliga Intigheten. Där kommer hans själ att för evigt jagas av Ilians jägare, som alltid söker efter nya själar att släcka sin törst med.

TEMPELVÄKTARNA

Ilians citadell vaktas av tempelväktarna, en hemlig ras av halvt mekaniska krigare som Ilian har fört hit från deras hemdimension och uppfyllt deras önskan om ändlösa konflikter och förstörelse.

De påminner i stort sett om människor, men med massiva kroppar. Deras kraftiga fysik gör det möjligt för dem att bära tunga rustningar och vapen utan att förlora sin rörlighet.



Deras verkliga utseende är okänt, eftersom de alltid bär tunga rustningar och kläder utsmyckade med deras härskarinnas för alltid virvlande stjärnor. Huvudet täcks av en spikförsedd hjälm som är kopplade till skyddssystem som bärs under rustningen. Dessa system och de tunga rustningarna ger tempelväktarna unika fördelar på vilket slagfält som helst. En tempelväktare tar aldrig skydd och marscherar oförtrutet fram mot sina fiender medan han sprider död och förödelse omkring sig.

Tempelväktarnas sinnelag är i perfekt samklang med striden. De kan känna av vågor av smärta och skräck på stora avstånd och därigenom ana sig till i vilken riktning en strid i deras närhet utkämpas. De kan dessutom förnimma avsikten hos de som förorsakar smärta och används därför i vaktjänst runt Ilians citadell och tempel.

TEMPELVÄKTARE

GRUNDEGENSKAPER

STY 19
INT 10
SMI 15
FYS 21
PSY 12
PER 24

RUSTNINGS INFO

OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
Huvud	3	plåt 10
Arm	6	plåt 6
Mage	6	plåt 7
Ben	7	plåt 6
Bröst	7	plåt 7

FÖRFLYTTNING: 4/275

SB: +2

HANDLINGAR/SR: 3

UNDVIK/PARERA: 8

ATTACKER: 2-H närstridsvapen eller skjutvapen

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 15, Eldhandvapen 15, Kommunikation 11, Rörelse 16, Teknik 8

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Tempelväktarna känner andras smärta och rädsla på ett avstånd 50 rutor/75 m. Deras sinnen är tillräckligt skarpa för att urskilja enskilda personer. De kan också känna avsikten att tillfoga smärta på ett avstånd av 50 rutor/75 m. Dessutom har de mörkersyn.

MÖRKA GÅVOR: MOTSTÅ SMÄRTA

ILIAN'S BARN

GRUNDEGENSKAPER

STY 6
INT 9
SMI 12
FYS 7
PSY 13
PER 3

RUSTNINGS INFO

OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
Huvud	3	ingen 0
Arm	5	ingen 0
Mage	5	ingen 0
Ben	6	ingen 0
Bröst	6	ingen 0

FÖRFLYTTNING: 3/175

SB: -

HANDLINGAR/SR: 3

UNDVIK/PARERA: 4

ATTACKER: 1-H närstridsvapen eller skjutvapen (kratach)

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 6, Eldhandvapen 8, Kommunikation 5, Rörelse 13, Teknik 16

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: inga

MÖRKA GÅVOR: inga

ILIAN'S BARN

Bland Ilians efterföljare finns också en ras av tjänare som endast omtalas som Ilians barn. Dessa är depraverade dvärgar med förvridna och deformerade kroppar. Deras hy är blek, på gränsen till genomskinlig. Deras armar är långa medan benen är korta, och deras stora huvuden är kopplade till pulserande tuber som förbinder hjärnan med det centrala nervsystemet. Deras ansikten är för evigt förvridna i vansinniga grin, och de tjattrar ständigt meningslösa fraser med sina gälla och pipiga röster.

De bär små nekroteknologiska redskap i sina verktygsbälten, redskap som används till att reparera skadad utrustning eller att skapa nya, sjukt förvridna produkter.

Ilians barn används som tjänare av de mäktigare i Ilians led. Dvärgarna deltar vanligtvis inte i strid, men kan – om de är tillräckligt många – anfälla större fiender i blodisande vansinnesattacker.



MUAWIJHE

Så talade den store profeten Aglialos om Synernas herre.

Mörkerfursten hade först visat sig i drömmar, och han förde med sig narrar och skämtare för att skapa oreda i människors sinnen. Ylande horder släpptes lösa för att hemsöka våra drömmar och aldrig skänka oss någon vila eller ro.

I drömmarna vandrade Aglialos långt och vida i sitt sökande efter framtidens flöden. Han vandrade över Ödslighetens Fält och fann att hans steg hade fört honom till en stor begravningsplats, en onskans och raseriets mittpunkt i Drömmarnas rike. Men grindarna var låsta, och hur han än försökte hade Aglialos inte kraft nog att öppna dem.

I sin ilska utmanade den store profeten de makter som höll grindarna stängda, för han kunde omöjligtvis förmå dem att öppnas.

Till ljudet av skallande trumpeter, stötande basuner och pipande flöjter öppnades då grindarna, och ur dess gapande käftar strömmade fruktansvärda kreatur, vilt dansande och skrattande. Himlen fylldes av märkliga färger och Aglialos kände hur verklighetens strömmar ebbade bort för att ersättas av renaste vansinne.

Och så uppenbarade sig Synernas herre. Han fyllde i sin mäktighet ut hela öppningen, och maskarna som stod ut från hans huvud dansade som förtrollade av flöjternas musik.

Muawijhe sträckte så ut sin hand mot den store profeten som inte längre stod ut med vad han såg, utan vände sig om och flydde tillbaka till sin cell, till Brödraskapets ljus.

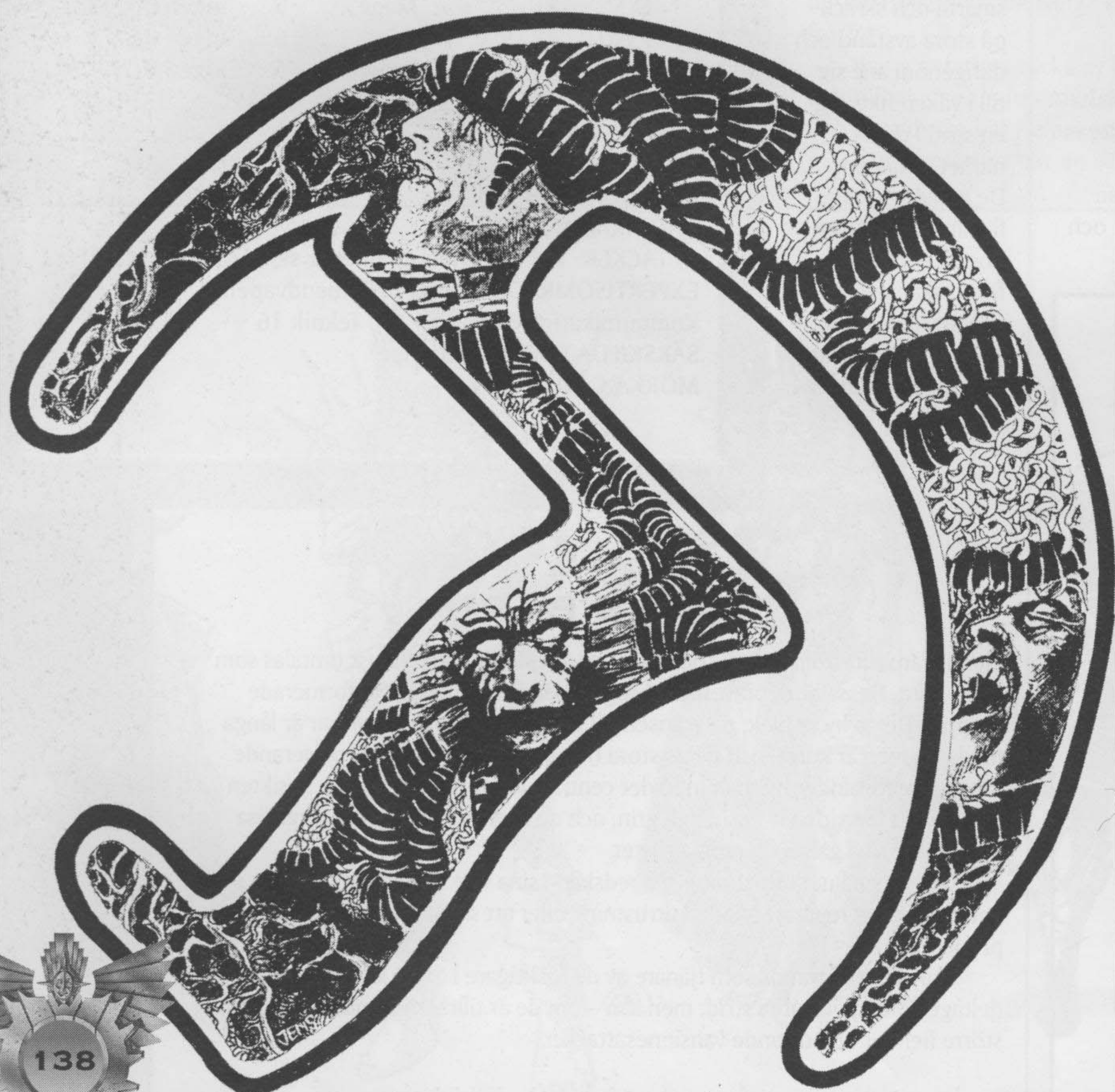
- Den Fjärde Krönikan, *Semais och Muawijhes ankomst* / Lapidus Asolvos

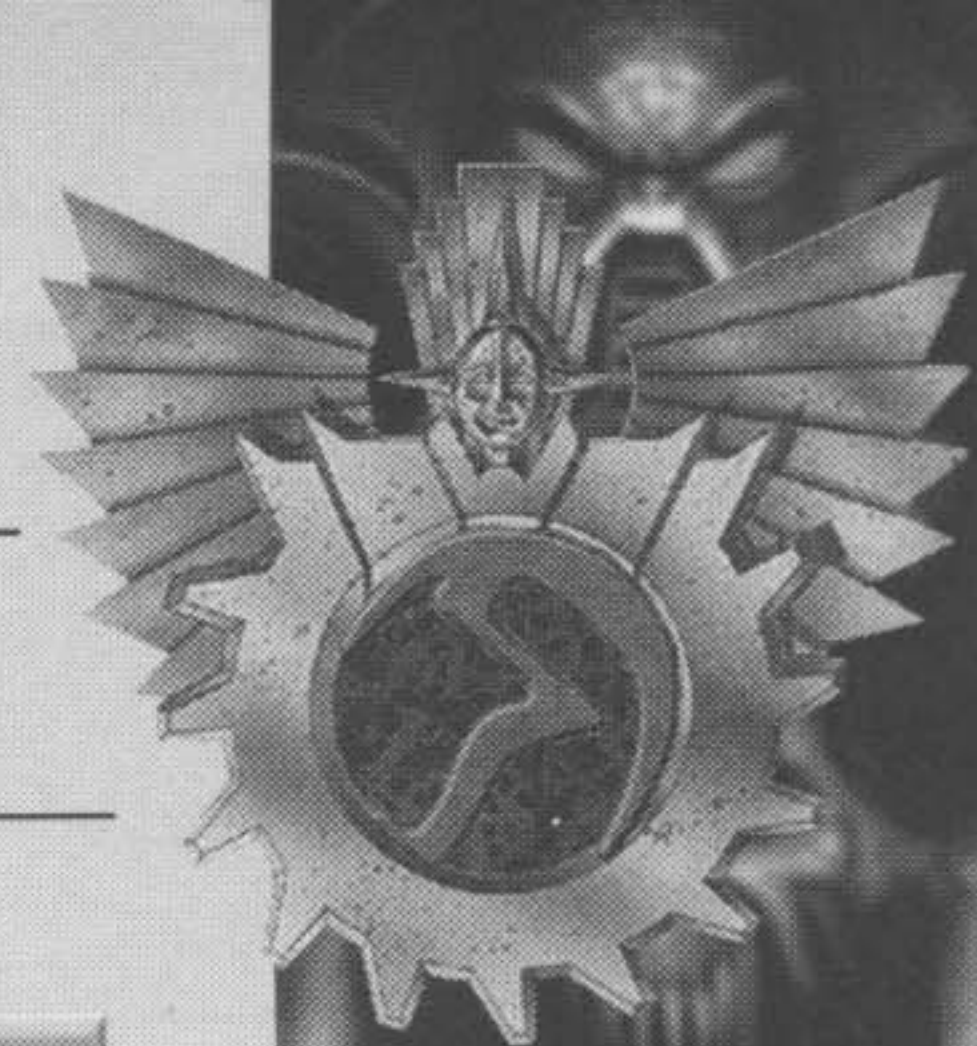
SYNERNAS HERRE

«Synernas herre» och «Den tjutande dårskapens demon» är två namn som har givits Muawijhe. Han invaderar och befläcker människornas drömmar och livnar sig på det vansinne som finns i oss alla. Genom sina finmaskiga nät av förvirring och skräck styr han de sinnessjuka och viljesvaga. Han är en oberörbar skugga som utestänger Brödraskapets ljus där han vandrar mellan verklighetens och vansinnets dimensioner.

I Muawijhes led marscherar de galna och själsligt sjuka som slitits upp ur mänsklighetens trygga famn och kastats ned bland Muawijhes dreglande legioner. Hans efterföljare är spridda vida omkring och hans citadell ger honom och hans mardrömsbestar tillgång till drömmarnas rike.

Muawijhe utstrålar totalt vansinne men förblir likväl som lugnet i stormens öga





där han står, dubbelt så lång som den mest storvuxne man, med breda axlar och långa, smala armar som slutar i kloförsedda händer. Han är klädd i en rustning gjord av drömväv som är hans legioners utkristalliserade vansinne. Hans kläder är täckta av slingrande mönster som ständigt ändrar såväl form som färg och pulserar med ett oheligt ljus. Hans stora mantel avbildar infångade drömmare, förvridna i vansinnesvrål där de för evigt försöker hitta hans grepp. Från hans bälte hänger långa kedjor och krokar som han använder till att fånga in sitt byte.

Från hans huvud sticker långa och feta ormar ut, ormar som ständigt vaggar till vansinnets symfonier. De tycks hela tiden krypa ut ur Furstens huvud, sträckande sig efter offren för deras dödliga inflytande – för de kan med minsta beröring driva en man till och över vansinnets brant. De river ned vilka murar offret än må ha, och dränker honom i renaste galenskap. Det finns ingen återvändo från detta, och den som en gång utsatts förvandlas till en tjutande och dreglande idiot som för evigt är bunden att tjäna Synernas herre.

DE TJUTANDE LEGIONERNA

Muawijhes legioner består av de varelser som hemsöker oss i våra vidrigaste mardrömmar samt de vansinniga legionärerna, förvridna varelser som drivits långt förbi alla gränser av Tjutets furste. Han har genom åren samlat sina arméer omkring sig, och hans led utökas ständigt av nya offer som drivits till vansinne av vår tids Mörker.



MUAWIJHE NEFARIT

GRUNDEGENSKAPER

STY	32
INT	21
SMI	26
FYS	15
PSY	27
PER	28

RUSTNINGS INFO

OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
Huvud	4	ingen 2
Arm	8	ingen 3
Mage	8	plåt 8
Ben	9	ingen 3
Bröst	9	plåt 8

FÖRFLYTTNING: 5/325

SB: +3

HANDLINGAR/SR: 6

UNDEVIKA/PARERA: 9

ATTACKER: Kyss (se nedan), Gåvor, Tzoteth eller Shrieketh

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 19, Eldhandvapen 15,

Kommunikation 18, Rörelse 17, Teknik 16

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Det är genom Muawijhes kyss som nefariten får tillskott till sin legion. Först måste han oskadliggöra ett offer. Därefter måste nefariten stirra in i offrets ögon i minst 5 (ostörda) stridsrundor. Om SL slår under 10 med 1T20 «suger» nefariten 2T6 PSY-poäng ur offrets kropp. Om PSY når noll förvandlas offret till en Tjutande legionär. Nefariten har också mörkersyn och känner inte smärta och ignorerar därför alla modifikationer för skador.

MÖRKA GÅVOR: TERROR, FRAMKALLA SMÄRTA, FÖRVIRRA, VANSINNESDANS, DRÖMSÄNDNING, SÖMN, VANSINNESVIND, BÄRSÄRKAGÅNG (Algeroth)

ZENITHISK SJÄSLAKTARE

GRUNDEGENSKAPER

STY	27
INT	12
SMI	10
FYS	24
PSY	27
PER	26

RUSTNINGS INFO

OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
Huvud	5	ingen 4
Arm	9	ingen 4
Mage	9	ingen 5
Ben	10	ingen 5
Bröst	10	ingen 5

FÖRFLYTTNING: 3/225

SB: +4

HANDLINGAR/SR: 4

UNDEVIKA/PARERA: 9

ATTACKER: Klor (2T6), Gåvor, Närstridsvapen (2T6+1), Svans (1T6),

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 17, Eldhandvapen 0, Kommunikation 0, Rörelse 14, Teknik 0

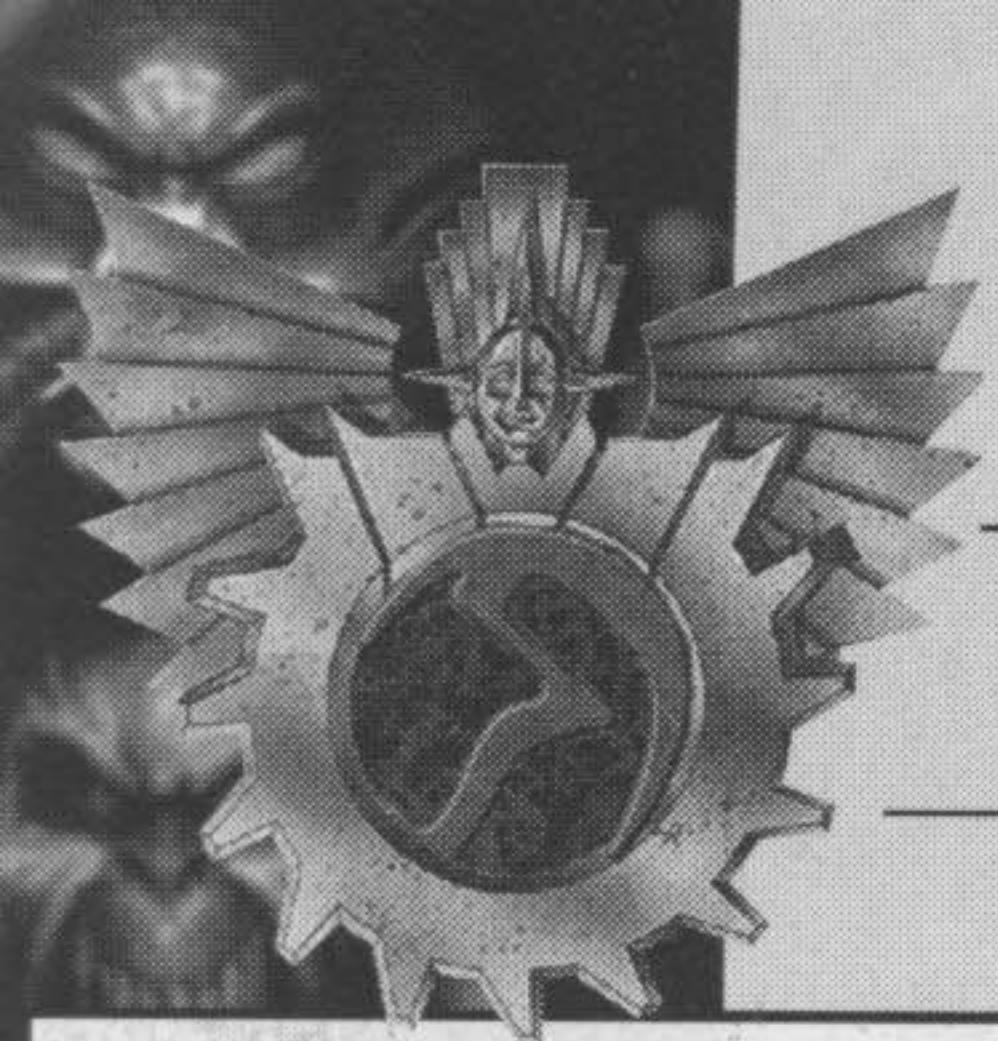
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Mörkersyn

MÖRKA GÅVOR: TERROR, FÖRVIRRA, VANSINNESDANS, VANSINNESVIND, BÄRSÄRKAGÅNG (Algeroth)

NEFARITERNA

Muawijhes nefariter påminner om sin herre. De återspeglar hans utseende och sätt, men har inte den lugna kontroll över dårskapen deras herre besitter. Nefariterna tjänar som de tjutande legionernas generaler, och har som enda syfte och mål att sprida galenskap och skräck och samla upp de som har drabbats av deras herres närhet. Muawijhes nefariter kan utan problem färdas mellan verklighetens och mardrömmens riken –





detta för att släcka sin herres törst efter nya själar.

Dessa nefariter kan ur sina halsar vräka fram en svart, ormliknande tentakel, som om den vidrör sitt offer förenar dennes själ med Muawijhes. Effekten av denna MUAWIJHES KYSS är förödande och resulterar i att en ny tjutande legionär föds.

ZENITHISKA SJÄLSLAKTARE

I de tjutande legionärernas hälar följer de zenithiska själslaktarna, som piskar legionärernas galenskap till ett sjudande inferno av vansinne och styr deras destruktiva krafter mot fienden. Själslaktarna är enorma monster på tre meter eller mer som tornar upp sig bakom de fördömdas led, ofta omgivna av en grupp dementa trumslagare och flöjtister.

De zenithiska själslaktarna är vagt humanoida till formen med en torso och ett huvud, två armar och två ben. Där slutar likheten. Det avlånga huvudets nedre del upptas av två enorma käftar i total avsaknad av läppar, förvridna i ett fruktansvärt grin. I de två ögonen brinner hatets eldar.

Armarna är långa och slutar i vidriga och rakbladsvassa klor

som dryper av slem. Benen är mycket kraftiga och gör det möjligt för själslaktarna att röra sig med hög hastighet. Från ryggen sticker två skruvade benklingor ut. Dessa är förbundna med kraftiga muskler, och kan användas som tänger som kan kapa sitt offer på mitten. Själslaktarna kan dessutom använda svansen som stötvapen.

De zenithiska själslaktarna tjänar som officerare i Muawijhes legioner och tar befälet över de tjutande legionärerna, tvingar dem till strid och håller dem på plats i formeringarna.

DE TJUTANDE LEGIONÄRERNA

I djupet av våra själar, i utkanten av våra drömmar och på de ändlösa slagfälten dansar och skrattar de tjutande legionärerna. Klädda i söndertrasade uniformer och ständigt vrålande far de fram över såväl den materiella världen som i sin herres sinnessjuka världar.

TEKNOLOGI

De specialvapen som används av Muawijhes legioner har skapats ur Synernas herres vansinne och varje vapen återspeglar hans vansinniga medvetande. Därför är vapnen också utformade på ett sätt som vore omöjligt att åstadkomma för en vapensmed vid sina sinnens fulla bruk.

SHRIEKETH

SHRIEKETH påminner vagt om en konventionell pistol, men är uppbyggt av organiskt material. Det är täckt av slangar och kablar och de slingrande mönster som är Muawijhes kännetecken. Vapnet kan avfira skruvade och hullingförsedda spikar och kan penetrera även den tjockaste rustning.

Den som träffas av en spik och överlever fångas inom några timmar i galenskapens nät och är dömd att tjäna i de tjutande Legionerna för all framtid.

FÖR SPELLEDAREN: Om offret tar minst en poäng skada i någon kroppsdel måste han klara ett svårt PSY-slag; misslyckas slaget kommer han att börja förvandlas till en tjutande legionär inom 1T6 timmar. Processen kan bara förhindras om en lyckad andra magnitudens UTDRIVNING utförs på offret, annars är han för evigt förlorad för mänskligheten. Kedjebajonetten ger 1T6 i skada.

V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA
4	40	12	E	20/30	12	1	9	1T6

TZOTETH

TZOTETH är ett tyngre understödsvapen som bygger på ungefär samma princip som den konventionella eldkastaren. Tzoteth avfyrar stötar av vansinne som innesluter motståndaren i ett hav av svart eld som kryper längs dess kropp likt ett vansinnigt djur. Effekten är förödande, och den som träffas av vapnet utsätts för ett anfall av ren galenskap. Värmen från den rena energin får viljesvaga individers blod och hjärna att koka, och blåsor bildas på huden. Efter några sekunder är offret helt omvärt av svart eld och bränns till döds.

FÖR SPELLEDAREN: Fungerar som en eldkastarattack. Den som utsätts för attacken måste lyckas med ett normalt PSY-slag eller dö – misslyckas det sänks personens PSY med 2T10, sjunker den under 0 blir han en tjutande legionär inom 1T6 timmar, kan endast stoppas med en UTDRIVNING av fjärde magnituden).

V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA
7	100	6	E	30/45	25	6	10	3T10





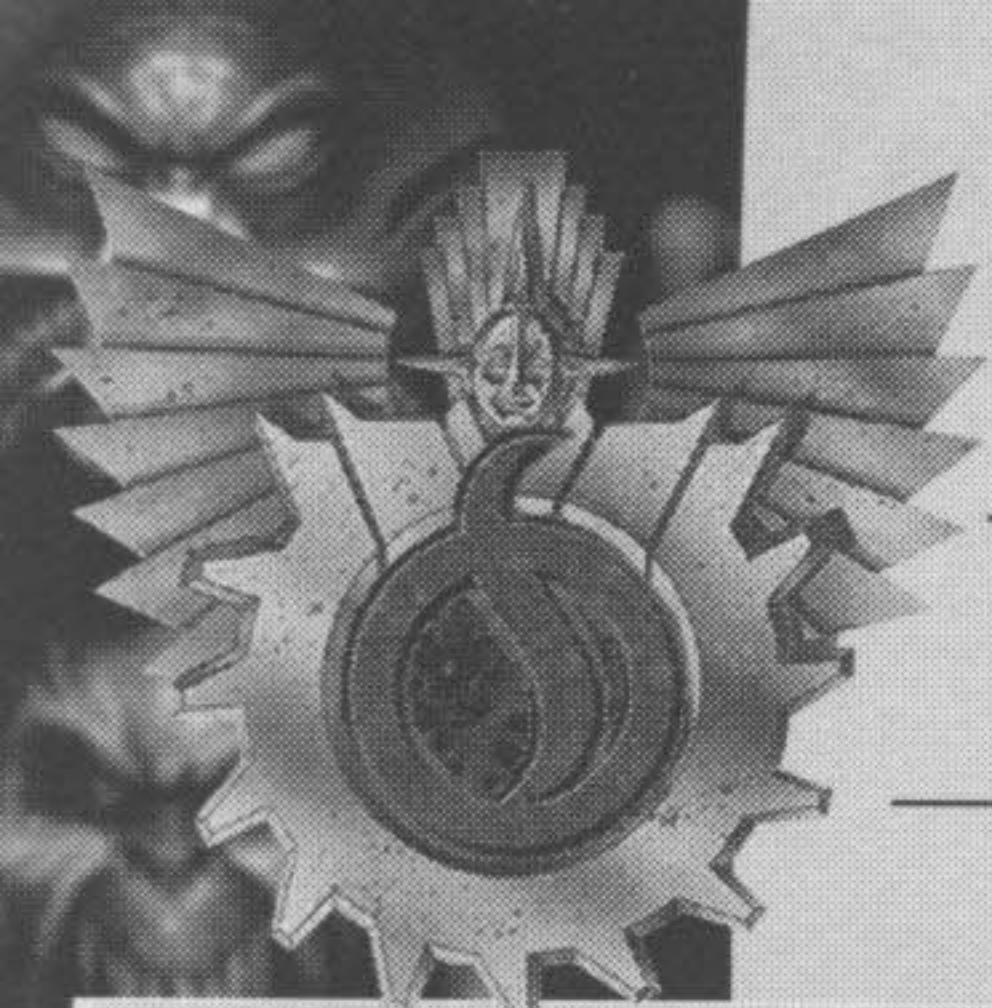
De tjutande legionärerna är människor som har dragits in i Muawijhes galenskap. Deras kroppar har förvandlats till knippen av spasmer och okontrollerbara utbrott, och deras förstånd har förvittrat. Deras liv är uppfyllda av en enda sak: deras herres vrål.

Legionärerna är klädda i det de lyckas slita åt sig på slagfältet, vilket bidrar till deras färgglada och bisarra uppenbarelse. De är huvudsakligen beväpnade med närstridsvapen och lätta missilvapen. Dessutom bär de tjutande legionärerna med sig en stor mängd instrument – allt ifrån skrikande flöjter till dånande trummor och sjungande harpor.

Deras makt ligger i förmågan att kanalisera det mörka vainsinne som översvämmar vårt universum. Genom att utföra en vild dans kan en tjutande legionär kanalisera denna galenskap och skapa en virvelvind av vainsinneskraft som far fram över slagfältet och omsluter oförberedda offer. Virvelvinden angriper offrets själ, bränner ut den och lämnar bara ett tomt skal efter sig. Legionärerna kan slå sig samman för att skapa större och kraftigare virvelvindar.

Vissa legionärer bildar specialstyrkor endast beväpnade med instrument som förvridits med nekroteknologi. Musiken från dessa instrument har förmågan att omskapa och förvräda sakers natur och kan också kanalisera den Mörka symmetris krafter.





TJUTANDE LEGIONÄR

GRUNDEGENSKAPER		RUSTNINGS INFO		
STY	14	OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
INT	2	Huvud	3	ingen 0
SMI	5	Arm	5	ingen 0
FYS	15	Mage	5	ingen 0
PSY	1	Ben	6	ingen 0
PER	6	Bröst	6	ingen 0

FÖRFLYTTNING: 3/175

SB: +1

HANDLINGAR/SR: 2

UNDVIK/PARERA: 3

ATTACKER: VANSINNESVIND (se nedan), Eldhandvapen (kratach) eller Närstridsvapen

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 7, Eldhandvapen 12, Kommunikation 4, Rörelse 6, Teknik 2

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Tjutande legionärer har förmågan att automatiskt kunna framkalla en VANSINNESVIND en gång per dag utan PSY-förluster och utan att behöva göra något tärningsslag. Emellertid orsakar denna vansinnesvind ingen fysisk skada. Nivån är 1 per legionär, dvs om t ex 10 tjutande legionärer förenar sig i denna åkallan består effekten i 10 SR.

MÖRKA GÅVOR: Inga

SEMAI NEFARIT

GRUNDEGENSKAPER		RUSTNINGS INFO		
STY	21	OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
INT	29	Huvud	4	ingen 4
SMI	19	Arm	8	ingen 4
FYS	22	Mage	8	ingen 4
PSY	27	Ben	9	ingen 4
PER	25	Bröst	9	ingen 4

FÖRFLYTTNING: 5/325

SB: +3

HANDLINGAR/SR: 5

UNDVIK/PARERA: 8

ATTACKER: Gåva, 2-H närstridsvapen (Vassht), skjutvapen

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 16, Eldhandvapen 13, Kommunikation 21, Rörelse 14, Teknik 23

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Genom att gripa ett offer kan nefariten förvräda offrets form och på det sättet skapa en kättersk legionär. Nefariten ser också i mörker och känner inte smärta.

MÖRKA GÅVOR: TERROR, BLINDHET, ILLUSION, HJÄRNSMÄLTA, BESÄTTELSE



SEMAI

Medan de strålande korsfararna lyfte sina vapen och tågade mot Mörkret på slagfältet, upptäckte inkvisitorerna en ännu större fara inom mänskligheten. Ty Semai, Föraktets herre, spred sitt gift över människornas värld och snärjde dem som längtade efter makt eller perversa njutningar. Mörkret växte inifrån och angrep vårt samhälle som en elakartad tumör.

Inkvisitorerna vände på varje sten i sin jakt på denna onskans infektion. Men inte ens ljuset från tusen renande eldar kunde fördriva det mörker som vi bär inom oss. Semais viskningar vände broder mot broder, moder mot dotter, ja till och med Brödraskapet smittades av den Store förvrängarens lögner.

Inkvisitorernas renande eldar brann allt högre och ljusare, allt medan mörkrets skugga blev längre. Så kom det sig att megakorporationerna föll i den Mörka själens klor. På de högsta nivåerna styrde kättare, och de lyckades länge undgå inkvitionens allseende ögon. Semai viskade svarta lögner i deras öron, lovade att han skulle kröna dem till kungar och furstar. Och sådan var kraften i dessa visioner att många tog dem till sig med oseende ögon, endast för att vakna upp och finna sig evigt fördömda.

- Den Fjärde Krönikan, Semais och Muawijhes ankomst / Lapidus Asolvos

FÖRAKTETS HERRE

Allt eftersom mörkret bredde ut sig över solsystemet började mänsklighetens grundvalar att vittra sönder. Den tredje aposteln följde i Muawijhes spår och spred sitt gift i människornas sinnen. Semai hade anlänt.

Han är Föraktets herre, den evige lögnaren och den store förvrängaren. Hans verksamhet är främst inriktad på att locka människor till den Mörka sidan, att förstärka deras egen ondska och nära deras girighet så att vi självmant marscherar mot förintelsen. Hans korruptorer viskar till oss ur skuggorna, lovar rikedomar, ära och makt till de okloka och viljesvaga. Hans kättare infiltrerar de högsta leden inom mänsklighetens myndigheter, och hans hemliga kulter växer ständigt i makt.

Semais följe består av kätterska legionärer som har sålt sina själar till Mörkret och som lön för detta fått ett helvetiskt lidande. Fastän Semai inte är bland de mäktigaste apostlarna, har han större kontroll över människornas världar än de andra. Hans gift sprider sig till alla hörn av solsystemet och det är många som sålt sina själar till honom.

Föraktets herre är över tre meter lång och nästan lika bred. Hans hud är täckt av fett och det hårlösa huvudet är en enda klump av dubbelhakor och hängande hud. Han klär sig i en lång blå mantel över den tunga stridsrustningen. Händerna täcks av kraftiga stålhandskar. I en bältespung förvarar han de tomma löftenas kristallkula genom vilken han kan genomsöka de viljesvagas sinnen. I sin hand bär han ett dokument där alla som har anslutit sig till Mörkret står nedtecknade.

SEMAIS LEGIONER

Semai omger sig med varelser som trivs i skuggorna. Hans legioner är inte lika stora som de andra apostlarnas, men de gör lika mycket skada mot mänskligheten. De infiltrerar och korrumperar, spionerar och stjälar. Semai njuter av våra hemligheter, utnyttjar våra svagaste sidor och utsår hat mellan dem som egentligen skulle ha större glädje av att samarbeta.

Hans trupper är spridda över solsystemet, där de bedriver gerillakrig från gömda baser. De slåss i små, tätt sammanhållna enheter som leds av en korruptor eller en nefarit. Enheterna är tränade att agera självständigt om de mister kontakten med de högre befälen.

På slagfältet leder nefariter och själslaktarna de kätterska legionärerna i strid.

NEFARITERNA

Semais underbefälhavare finns i utkanten av människornas samhällen, där de hjälper kulterna när det passar dem. De förvränger verkligheten omkring sig och hetsar de stora massorna mot Brödraskapet och megakorporationerna. De läser människornas tankar och styr över korruptorerna medan dessa sprider sitt gift i mänsklighetens samhällen.

Semais nefariter är de som mest påminner om människor. De är långa och hotfulla, men saknar spetsarna på huvud och kropp, som de flesta andra nefariter har. I stället är deras hud täckt av svarta, förkolnade runor som bränts in i deras kroppar för mycket länge sedan. Runorna representerar skapelsens första lögner, och har avsevärd kraft. Nefariterna döljer dessa runor under rustningar och mantlar. De bär alltid



mponerande hjälmar och kan ibland låtsas vara inkvisitorer när de agiterar inför de okunniga massorna.

Semais nefariter har en unik förmåga att omforma materia och sinnen. När de griper ett föremål eller en varelse kan de förvrida dess form eller jäla med sin mörka kraft. De formar offret som om det vore en klump lera, så att det kan tjäna deras egna syften.

CALLISTONISKA INNÄSTLARE

För att sabotera viktiga anläggningar och mörda betydelsefulla fiender använder Semai sina callistoniska innästlare. De är en krigar- och dönmördarras som helt ägnar sig åt smygandets och mördandets konst. De utför alla operationer bakom fiendens linjer och är Semais kommandotropper.

Inkräktarna är humanoider med smala kroppar. Trots deras ringa storlek är de dock både starka och uthålliga. Deras förmåga att snabbt läka alla icke-dödande sår ger dem stora fördelar i strid. Deras svarta hud är läderartad och ger ett gott naturligt skydd och bra kamouflage i mörker. Deras ögon lyser svagt i mörker och ger dem perfekt nattseende, utan att försämra synen i dagsljus. För att dölja skenet från ögonen bär inkräktarna groteska dödskallemasker som filtrerar bort skenet och gör dem praktiskt taget omöjliga att upptäcka i mörker.



TEKNOLOGI

JAHKT

En JAHKT är en liten skiva med rakknivsvassa, tandade kanter. Den kastas mot offret och roterar med hög hastighet som en sågklinga. Inuti skivan finns en värmesökande anordning som leder jahkten till offret och ökar chansen att träffa med +6. För att en jahkt ska fungera måste den matas med två KP blod varje dag, vilket vanligen tas från användaren.

V	RÄCKV	STY	SKA
0,6	STY RUTOR	5	1T6+1

VASSHT

En VASSHT är ett närstridsvapen som påminner om ett svärd, men som kan kastas med stor precision och anslagskraft. Den är tillverkad med nekroteknologi och återvänder alltid till kastarens hand. Vasshten dricker 1 KP blod från sin användare annars fungerar den inte. Endast den som blivit speciellt «tillvand» kan använda vapnet.

V	RÄCKV	STY	SKADA (NÄRSTRID)	SKADA (KASTAD)
1	STYX2 RUTOR	10	1T6+1	1T6

CALLISTONISK INNÄSTLARE

GRUNDEGENSKAPER

STY 16
INT 12
SMI 18
FYS 25
PSY 12
PER 12

RUSTNINGS INFO

OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
Huvud	4	ingen 3
Arm	7	lätt 6
Mage	7	lätt 7
Ben	8	lätt 6
Bröst	8	lätt 7

FÖRFLYTTNING: 5/325

SB: +3

HANDLINGAR/SR: 3

UNDVIK/PARERA: 12

ATTACKER: Granat, Jahkt, Vassht, Skjutvapen

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 16, Eldhandvapen 12,

Kommunikation 9, Rörelse 26, Teknik 12

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Innästlarna regenererar 1 KP per minuts vila. Mörkersyn.

MÖRKA GÅVOR: ILLUSION, SVEPNING

KÄTTERSK LEGIONÄR

GRUNDEGENSKAPER

STY 15
INT 3
SMI 11
FYS 13
PSY 7
PER 4

RUSTNINGS INFO

OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
Huvud	3	ingen 1
Arm	5	ingen 1
Mage	5	ingen 1
Ben	6	ingen 1
Bröst	6	ingen 1

FÖRFLYTTNING: 3/225

SB: +1

HANDLINGAR/SR: 3

UNDVIK/PARERA: 5

ATTACKER: närstridsvapen eller skjutvapen (kratach)

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 11, Eldhandvapen 12,

Kommunikation 3, Rörelse 11, Teknik 4

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Mörkersyn. Sedan de gick med i Legionen har dessa legionärer glömt bort vad smärta är och fungerar därför som om de ständigt stod under inflytande av gåvan MOTSTÅ SMÄRTA, utan att det kostar dem några PSY-poäng.

MÖRKA GÅVOR: inga.



Callistoniska innästlare bär lätta rustningar som täcker hela kroppen.

Rustningarna är täckta med vassa spetsar och små utstickande knivsegg, som gör det svårt att fånga dem.

Deras favoritvapen

gänger, och är nu mest viljelösa nickedockor som inget annat kan än lyda. Deras hjärnor har bränts bort av den eviga smärtans eldar, och de har snart inga andra syften än dem de får av nefariterna och desparyterna som leder dem i strid.

Kätterska legionärer är beväpnade med vapen de tagit från döda fiender eller som de fått av högre rankade kättare eller korruptorer.

är produkter av nekroteknologi: jakhten och vasshten, tillsammans med en tung ljuddämpad automatpistol. De använder också ofta gas- och spränggranater.

KÄTTERSKA LEGIONÄRER

I väldiga horder marscherar kättarna över solsystemets världar, ändlösa led av missledda människor med förvridna själar. De kätterska legionärerna är Semais trupper, och vaktar hans citadell.

Alla kätterska legionärer har en gång varit människor. Nu är de bleka och hålöga, deras ansikten ständigt förvridna av smärta. Alla har de lockats och fjättrats av korruptorerna, som lovade dem evig ära i apostelns följe. När en människa väl slagit in på den vägen hamnar han under föraktets välde, som fördärvar hans själ och hans kropp tills inget annat alternativ återstår än att underkasta sig och gå med i Semais armé.

Kättarna har alla försvurit sig åt aposteln av fri vilja – innan de anade verkligheten. Detta binder dem till Mörkret så länge de lever. Inte ens döden befriar dem från sin tjänst; de har erfart död och smärta tusentals





ALGEROTH

Redan under den lysande kardinalen Augustus, må han ständigt vara välsignad och skyddad av ljusets krafter, spanade det bottenlösa mörkrets herre över våra yttre världar. Algeroth förde med sig sin trogne tjänare, den bestialiske nefariten Alakhai. Med hjälp av tystlåtna tekroner skapade de tillsammans den första legionen som bestod av döda kroppar från slagfälten. Sedan tågade de mot mänskligheten. Värld efter värld skakade under fötterna av Algeroths legioner. Hans styrkor blev starkare och starkare för varje vunnet slag. När en krigare föll på Brödraskapets sida, anslöt sig en annan till de fördömdas led.

Nya monsturn och förvända varelser föddes i de biokemiska fabrikerna, djupt inne i de svarta citadellen. Snart vandrade ezoghoulerna stolt över slagfälten, sniffande efter döden de omhuldade.

Mänsklighetens söndrade krafter föll tillbaka inför den nye apostelns massiva angrepp. Kättare och förrädare gick över till honom, och de kulter som lydde honom växte i makt. Hans sjuka teknologi bredde ut sig över människornas världar, och snart låg tusentals människor under hans järnhäl. De vridna spirorna på Algeroths citadell kunde snart skådas på alla våra planeter.

Detta såg Kardinalen.

Allt som de heliga profeterna hade berättat för honom hade blivit verklighet. Det stod nu klart att om människosläktet skulle räddas undan den Mörka själen, måste våra söndrade krafter förena sig under en fana, och ledas av Brödraskapets Ljus. Så kallade Kardinalen till sig det Andra direktoratet och gav dem direktiv att börja enandet, och Inkquisitionen skapades för att söka reda på och avslöja alla kättare och förrädare i våra egna led och förintä den Mörka legionen var den än dyker upp.

- Den Femte Krönikan, Algeroth och Demnogonis / Horka Mikhalos

TEKNOLOGINS HERRE

Algeroth är krigets apostel, den Mörka teknologins demoniske herre, vars specialområde är en bioteknologi avsedd att fördärva livet. Det är hans uppgift att sprida denna teknologi och de mörka vetenskaperna över de världar han trampar under sina fötter. Näst efter Ilian är han den mäktigaste aposteln, och har nära förbindelser med Semai, föraktets apostel. Tillsammans smider de komplicerade planer för att störta hela planeter i krig.

Hans legioner, som består av fanatiska legionärer och nekromutanter, är de talrikaste av Mörkrets arméer. I ändlösa horder stormar de fram över de blodsbestänkta slagfälten. Hans flagga vajar över många svarta citadell.

Fysiskt manifesterar han sig som en storvuxen, muskulös man, massiv och täckt med slangar och elektriska ledningar. Levande bioteknologiska apparater är fästa vid hans kropp, och några av dem har växt samman med den i en symbios. Han bär olika tunga vapen och en imponerande stridsrustning, nedtyngd av taktikdatorer och reservvapen.

DEN MÖRKA TEKNOLOGIN

Algeroth är en oöverträffad mästare på ond teknologi. I sin tjänst har han de tysta tekronerna, som bygger de maskiner han konstruerar. All teknologi i Algeroths mörka legioner tillverkas av dem.

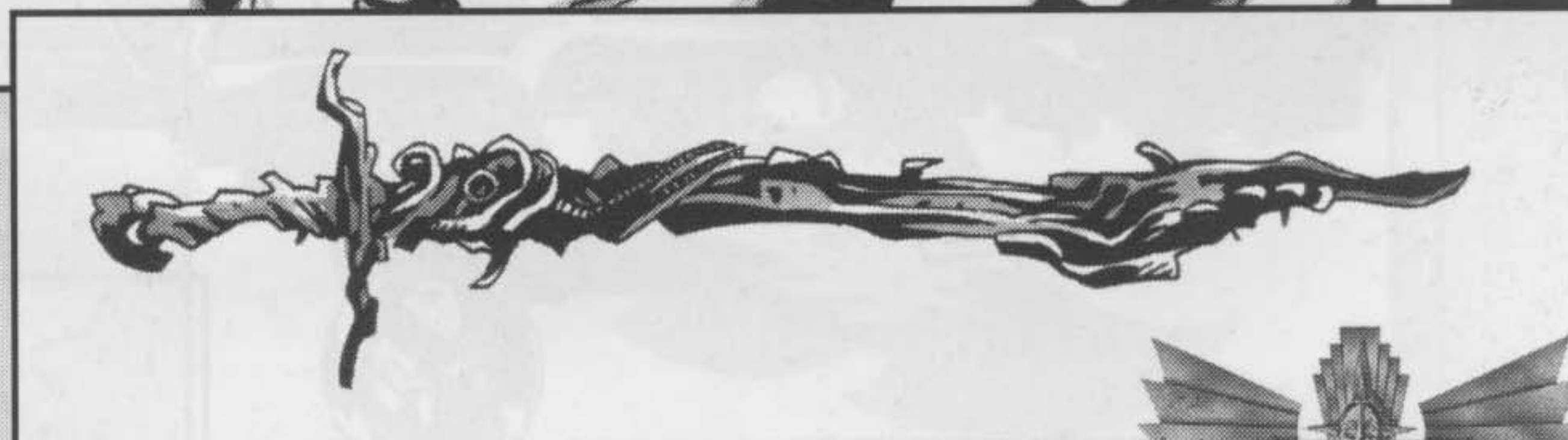
Algeroths tekroner är de listigaste och skickligaste teknikerna i den Mörka Legionen. Deras förvända uppfinningsrikedom har frammanat oräkneliga varelser med överkliga former och egenskaper. Nya vapensystem med fruktansvärda destruktiva krafter har skapats med ledning av den mörke herrens visioner. Biogiganter och väldiga köttfabriker där nya varelser föds upp finns överallt där Algeroths tjänare vistas. Det är tekronernas effektivitet som har gett Algeroth tillfälle att skapa de väldiga industrier som tillverkar hans skapelser, och han vakar noga över sina hemligheter. Det enda sättet för de andra apostlarna att komma över Algeroths teknologi är genom att betala för den med kättare eller kraft från den Mörka symmetrin som Algeroth annars inte skulle ha tillgång till. Genom denna monopolställning har Algeroth närt de andra apostlarnas styrkor med både vapen och stridskrafter, men han har också skaffat sig en makt som endast stundtals överträffas av Ilians.

De vapen, fordon och andra tekniska föremål som används av de mörka legionerna har skapats av Algeroths konst, och följer helt andra principer än den teknologi som människorna använder. Föremålen påminner om konventionell utrustning, men är distorderade och förvrängda. Trots sitt trasiga utseende är den mörka teknologins konstruktioner ofta över-



lägsna sina mänskliga motsvarigheter.

Den mörka teknologin kan delas in i tre huvudavdelningar: svart teknologi, nekroteknologi och bioteknologi.

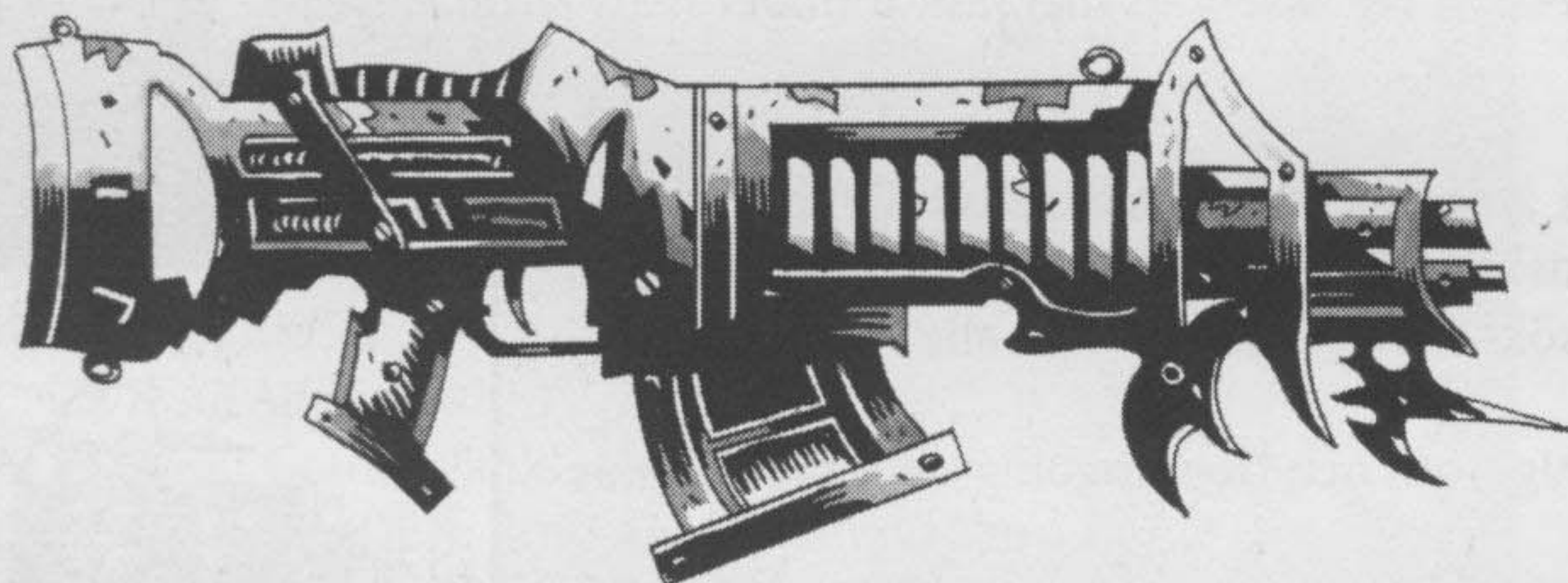


DEN SVARTA TEKNOLOGIN

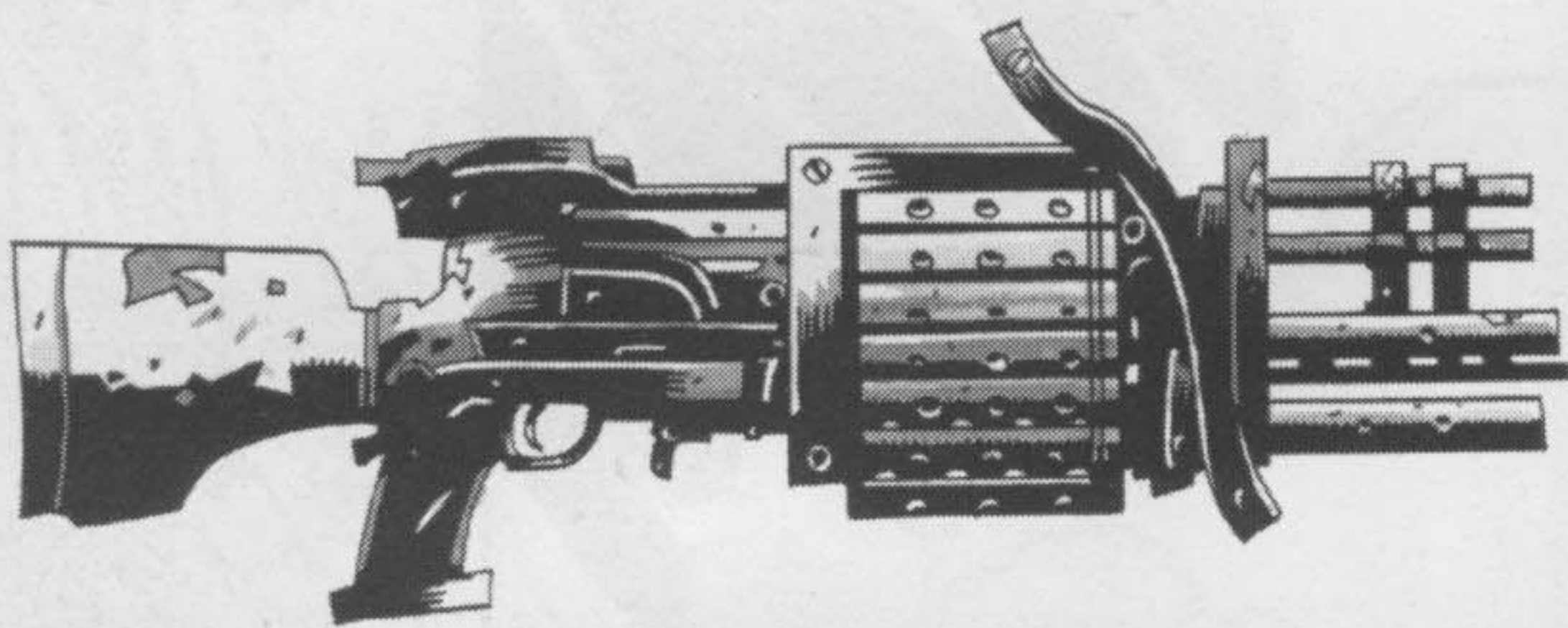
Den svarta teknologin utnyttjar människornas tekniska landvinningar i förvrängd form. Vapen och annan utrustning som tagits från megakorporationerna och Brödraskapet byggs om av legionernas vapensmeder, tekronerna. Resultatet är utrustning som ser ut som nedsmälta maskiner, skrotade och förvridna

metalldelar. Allt syftar till att göra vapnen kapabla att leverera mer smärta och förstörelse. Människor kan inte använda dessa förvridna skapelser. Den svarta teknologin ger horderna av legionärer och nekromutanter deras vapen och övriga utrustning. I regel innebär ombyggnaden en maskin med bättre prestanda än originalet. Den största nackdelen är att den svarta teknologin tenderar att vara opålitlig.

ALGEROTH VAPEN



NAZGAROTH



ASHNAGAROTH



HELLBLASTER



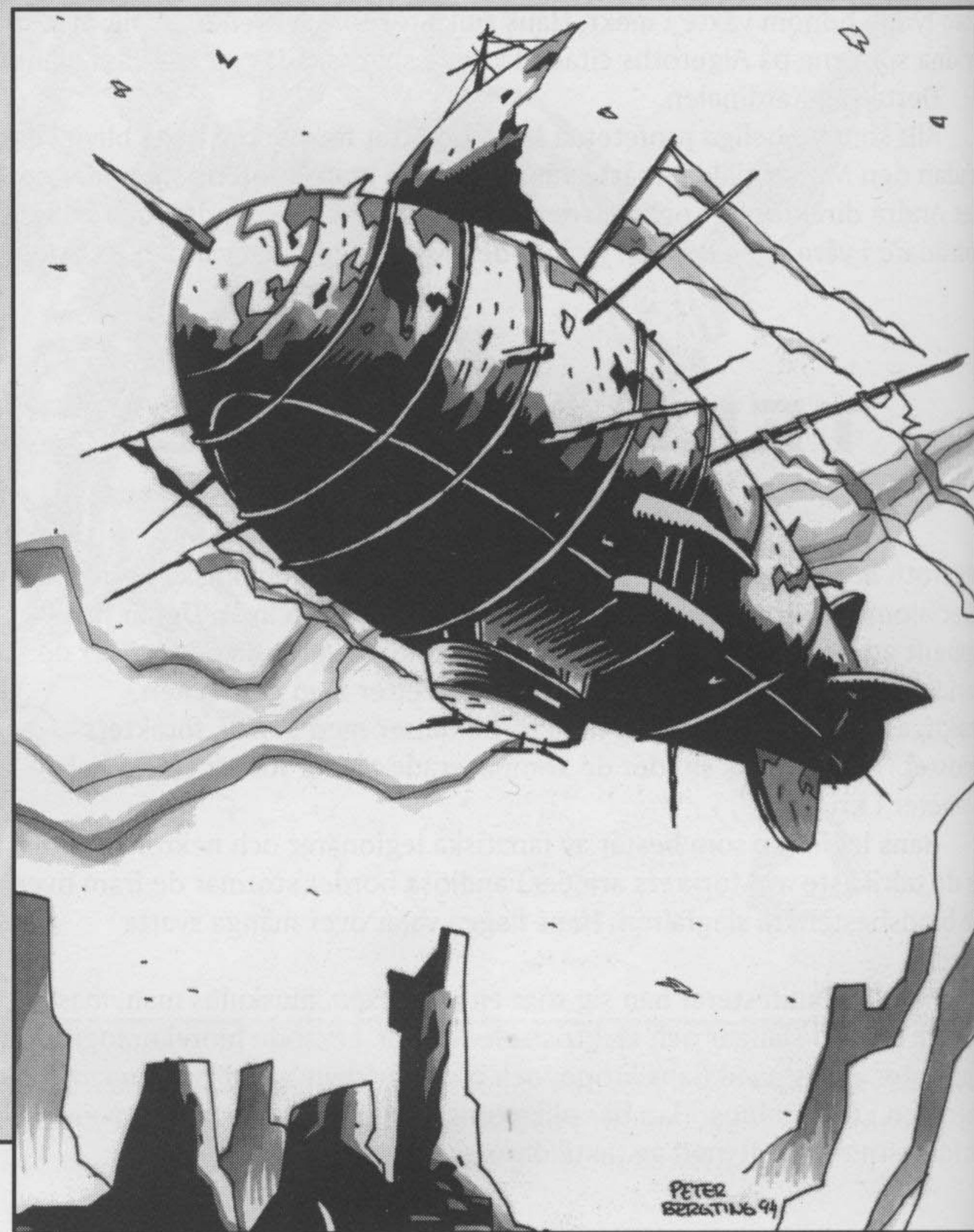
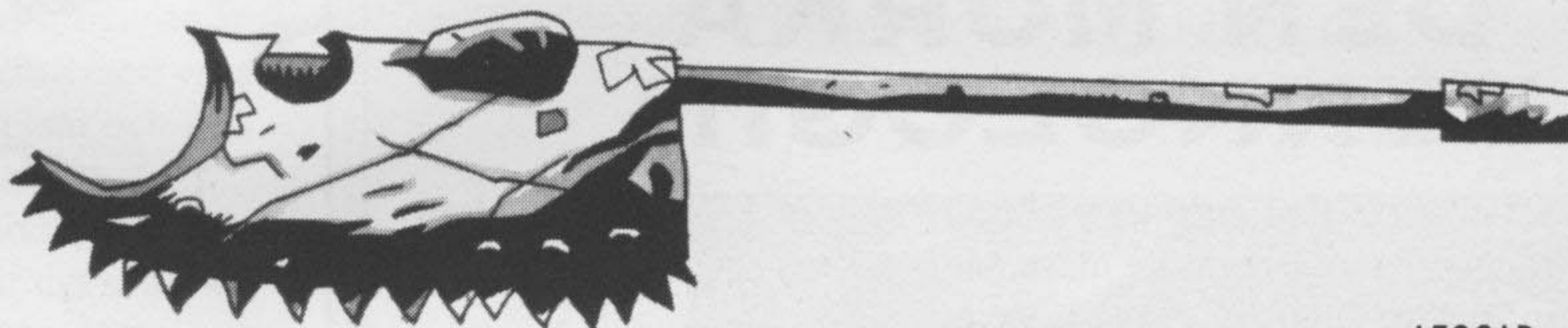
METAKANON



NEKROTEKNOLOGIN

Nekroteknologi använder dött organiskt material som animeras eller ges en styrande ande från en annan dimension.

Vapen som designats med denna teknologi bär ofta på en mörk, fångslad själ. Dessa själar är hatiska och demoniska, och korrumpierar sakta den som använder vapnet. De har ett eget medvetande och hämtar energi från omgivningen. Den lagrade energin kan utlösas plötsligt, som en kulblix, och gör stor skada på det som träffas.

PETER
BERGTING 94

AZOGAR

BIOTEKNOLOGI

Levande organismer utgör grundmaterialet till bioteknologin. Man använder foster och levande varelser för att skapa nya livsformer. Ur enkelt genetiskt material kan bioteknikerna skapa monstruösa och mycket komplicerade varelser.

De tekroner som arbetar med bioteknologi använder foster som tagits från sina mödrar och placerats i en konstgjord livmoder. Den är en del av en större organism, ofta en gigantisk bioteknologisk konstruktion. Denna organism är själv bara ett verktyg för tekronerna, en omedveten maskin som föder fram nya förvrängda och groteska livsformer.

Inne i varje kammare fästs ett foster vid värden genom ett komplicerat system av organiska slangar och nervförbindelser. varje fosters DNA-kod manipuleras till oigenkännlighet. Näringsämnen och proteiner matas in, och det nya livet växer snabbt genom sina olika stadier av utveckling. Till sist «föds» den, ofta fullvuxen och helt utvecklad, klar att sättas in i strid mot Algeroths fiender. Varelensens brist på erfarenhet kompenseras delvis



av artificiella ämnen som tillsätts under utvecklingstiden. Bioteknologin kan frambringa allt från små personliga utrustningsdetaljer till «biogiganter», väldiga levande krigsmaskiner.

Biotekniska skapelser delar ofta kroppsvätskor och nervsystem med sin värd. De har ofta en tendens att förena sig med sina ägares kroppar. De bildar en symbios, vilket delvis förklarar de bisarra utskotten på razider och ezoghoular – det är biomekanismer som ingår i deras vapenarsenal.

Mänsklig teknologi har hittills funnit det omöjligt att separera biotekniska apparater från deras bärare utan att döda båda.

ALGEROTHS LEGIONER

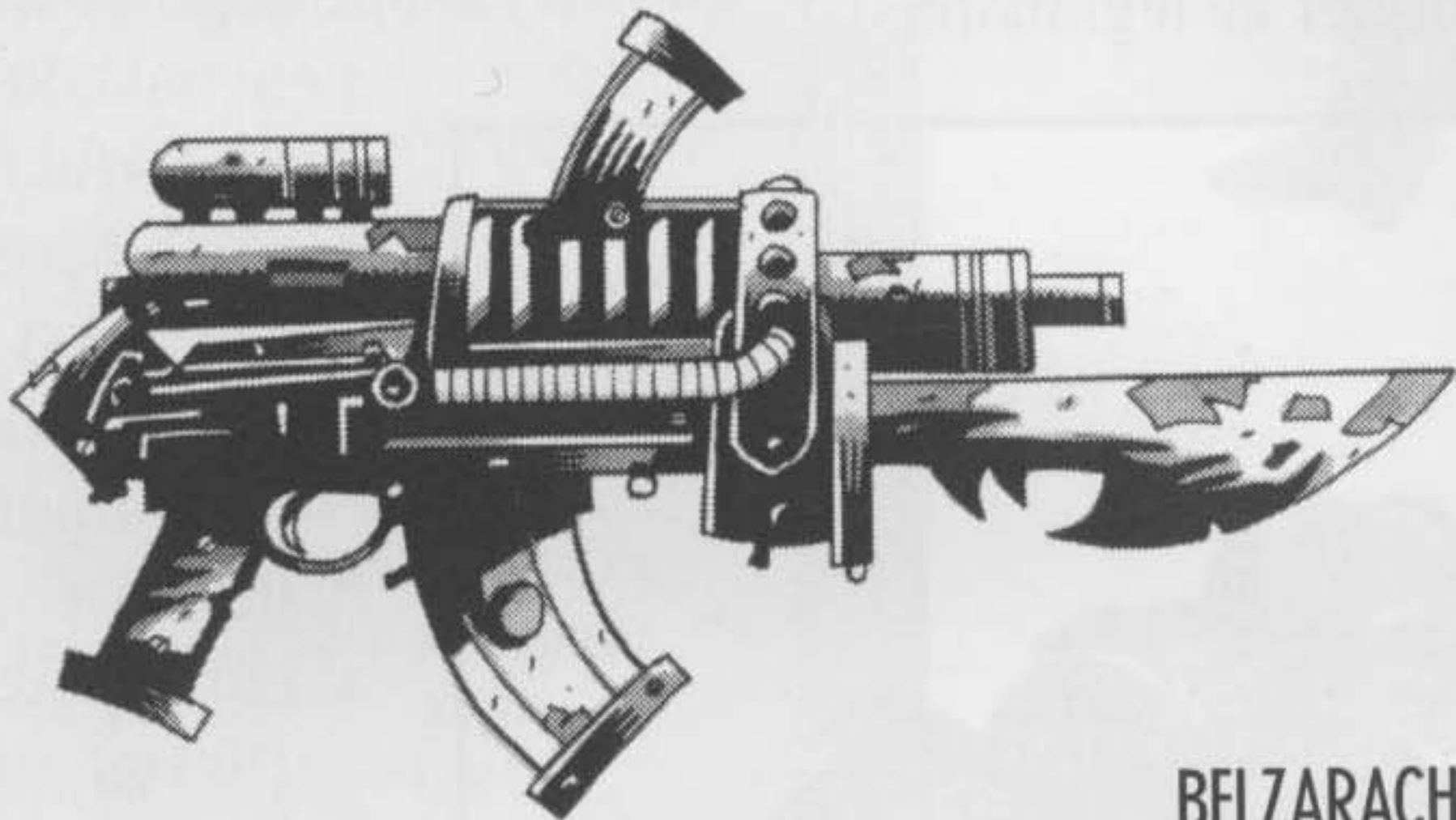


NEFARIT

CENTURION



Algeroths kärlek till krigets konst betyder att han ständigt behöver nya och starkare stridskrafter. Alla varelser i hans legioner är skapade för strid. Algeroth själv och hans trogna tekroner har satt samman en armé fylld av underliga och skräckinjagande bestar, varav många har kommit till enbart för att tjäna honom. Alla är uppfyllda av fullständig lojalitet mot Algeroth.



BELZARACH

NEFARIT-
ERNA

Algeroths nefariter är främst inriktade på krig och tjänstgör som generaler i hans legioner. De är förtjusta i meningslös förstörelse och vandrar gärna omkring på slagfälten, på jakt efter något att döda.

Dessa nefariter är storväxta, ofta dubbelt så långa som en lång människa och klädda i

ALGEROTH NEFARIT

GRUNDEGENSKAPER

STY 45
INT 16
SMI 19
FYS 23
PSY 21
PER 29

RUSTNINGS INFO

OMRÅDE KP RUSTNING (RF)
Huvud 4 ingen 4
Arm 8 ingen 4
Mage 8 plåt 8
Ben 9 plåt 8
Bröst 9 plåt 8

FÖRFLYTTNING: 5/325

SB: +5

HANDLINGAR/SR: 4

UNDVIK/PARERA: 10

ATTACKER: närstridsvapen och/eller skjutvapen (troligen förstärkta med nekro- eller bioteknologi), Gåvor

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 19, Eldhandvapen 18, Kommunikation 16, Rörelse 21, Teknik 18

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Nefariten har mörkersyn och känner inte smärta.

MÖRKA GÅVOR: TERROR, SVART ELD, FRAMKALLA

SMÄRTA, BLINDHET, SÖNDERKOKNING,

DIMENSIONSÖVRÄNGNING, FRÄTA, BÄRSÄRKAGÅNG

CENTURION

GRUNDEGENSKAPER

STY 18
INT 14
SMI 16
FYS 18
PSY 9
PER 20

RUSTNINGS INFO

OMRÅDE KP RUSTNING (RF)
Huvud 3 ingen 3
Arm 6 lätt 4
Mage 6 lätt 4
Ben 7 lätt 4
Bröst 7 lätt 4

FÖRFLYTTNING: 3/225

SB: +2

HANDLINGAR/SR: 3

UNDVIK/PARERA: 6

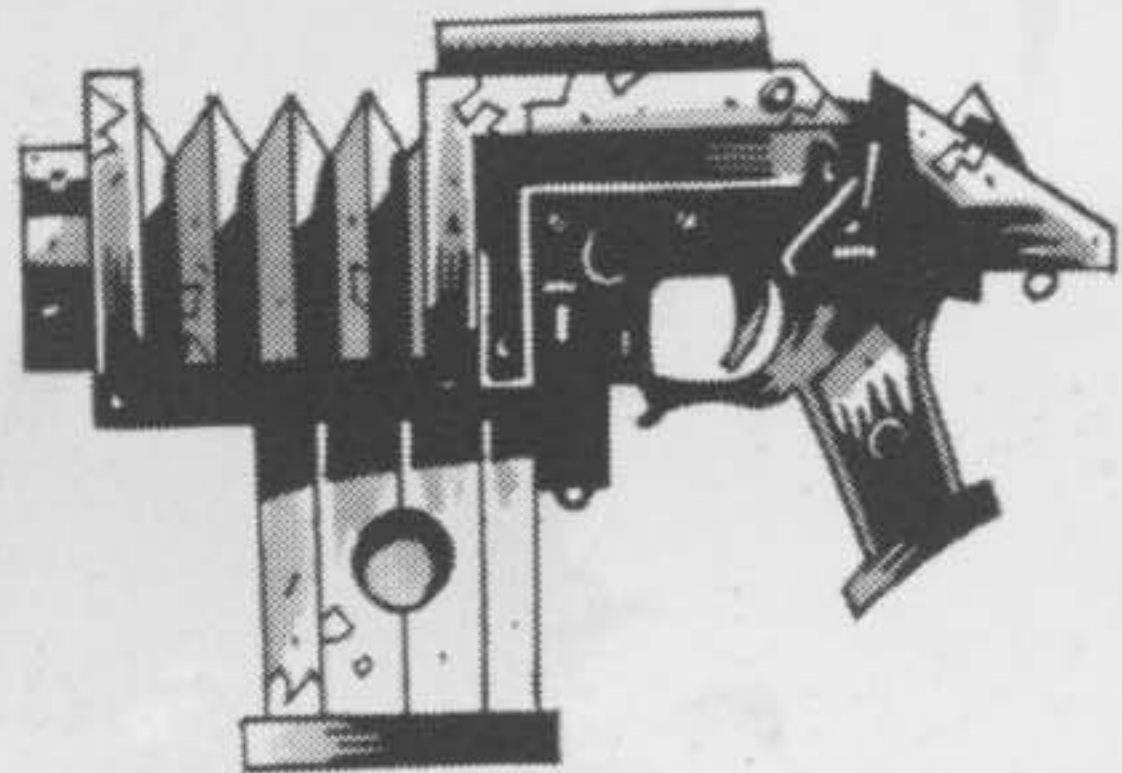
ATTACKER: närstridsvapen(skalak) eller skjutvapen(kratlach)

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 10, Eldhandvapen 14, Kommunikation 12, Rörelse 9, Teknik 9

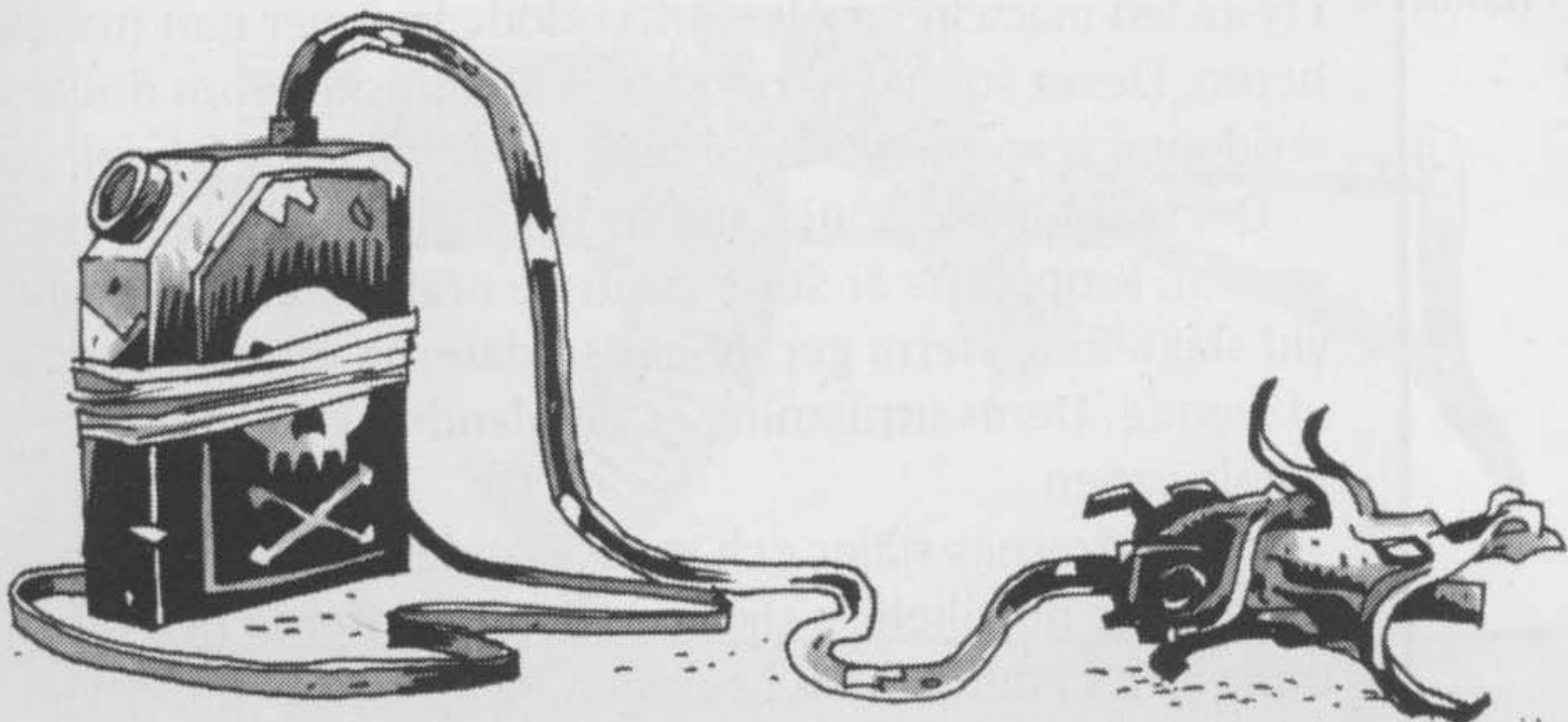
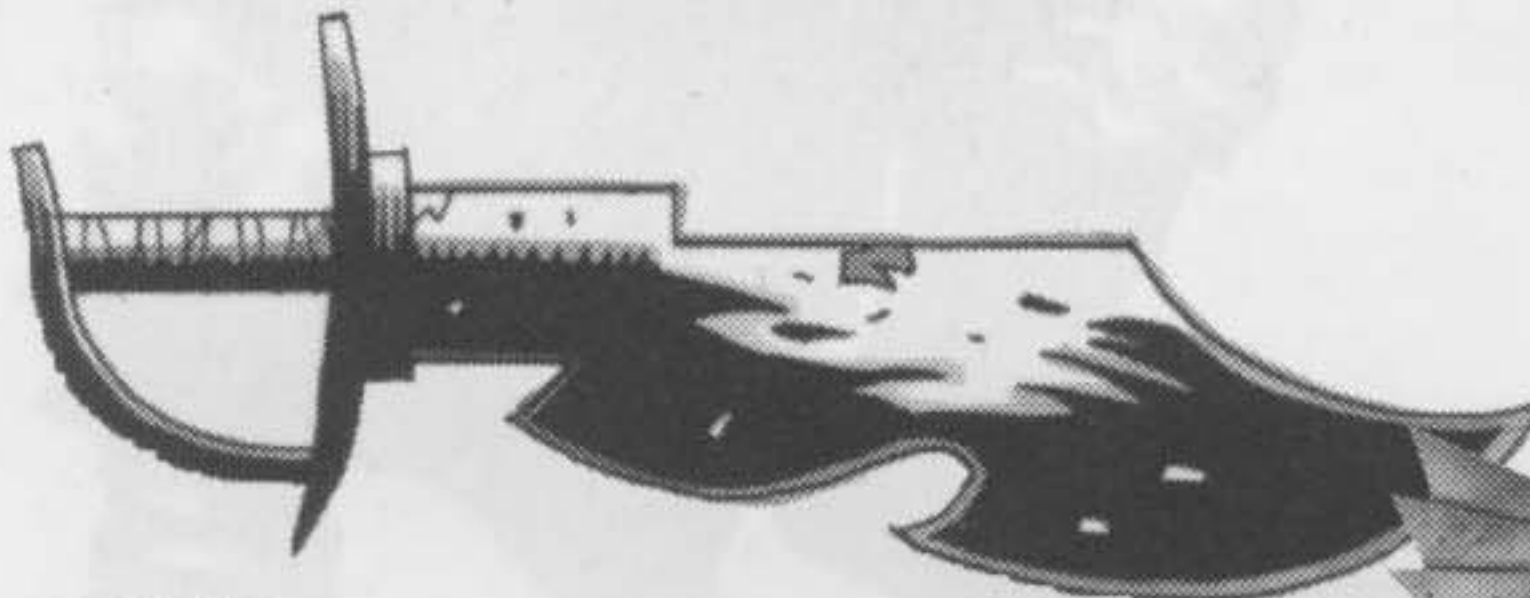
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Mörkersyn

MÖRKA GÅVOR: MOTSTÅ SMÄRTA, BÄRSÄRKAGÅNG

VORICHE



SKALAK



skinande svart pansar, täckt med vassa spikar. De använder tunga vapen både i eldstrid och närstrid. Många av dessa vapen är kopplade till

bioteknologiska stridskoordinatorer som gömts någonstans i rustningen.

Trots sin våldshunger utstrålar de alltid lugn och leder arméerna med kall effektivitet. När det är dags för anfall manar de på trupperna med höga, blodisande stridsvrål som ekar i tomheten efter slakten och förskräcker alla som hör dem.

CENTURIONERNA

De mest skrämmande exemplen på vad den mörka teknologin kan åstadkomma är centurionerna, som är kaptener i Algeroths horder. De är fångar och desertörer från människornas styrkor, som manipulerats i tekronernas förvändningskammare och omskapats till varelser av ren ondska.

Centurionerna placeras ofta i direkt kommando över små grupper av legionärer



och nekromutanter. De är två meter långa humanoider med svällande muskler och tjock grågrön hud som är mycket tålig. Därför går de ofta utan rustningar.

Av alla den Mörka Legionens varelser är centurionerna de mest människolika. De har tjockt svart hår och grymma men mänskliga ansiktsdrag.

NEKROMUTANTERNA

Ut den mörka teknologins verkstäder kommer ständigt nya kompanier av nekromutanter. De är varelser som hämtats genom kosmos från en annan tid och i skapelseprocessen ändras deras muskelstruktur och deras genetiska kod programmeras om. Resultatet är en varelse med perfekt fysik för stridsändamål. Deras hud är svart som sot och håret silvervitt eller grått. Huden är som läder och ger ett visst skydd i strid. Deras lemmar är omskapade för att passa till diverse olika vapen, verktyg, m. m.

Nekromutanterna har fortfarande kvar viss aktivitet i hjärnan och kan ta egna initiativ. De behåller också en del av sin ursprungliga personlighet.

De små resterna av mänsklig fantasi och kreativitet hos nekromutanterna gör dem idealiska som ledare för mindre grupper av legionärer.

DE ODÖDA LEGIONÄRERNA

I tysta led marscherar Algeroths odöda legioner mot mänskligheten. Dessa soldater är zombies, människor som dödats i strid men reanimerats med hjälp av den mörka teknologin.

Dessa odöda legioner är den stora massan i Algeroths styrkor. Kropparna är stulna från de oräkneliga massgravarna vid slagfälten. Detta ger de här soldaterna ett besynnerligt utseende. Deras utrustning är en blandning av moderna och gamla vapen.

Legionärernas själar och medvetanden har sedan länge flytt. De är nu viljelösa slavar under nefariterna och de andra officerarna i den Mörka Legionen, och har ingen förmåga att

NEKROMUTANT

GRUNDEGENSKAP

STY	10
INT	9
SMI	14
FYS	15
PSY	10
PER	21

RUSTNING INFO

OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
Huvud	3	ingen 1
Arm	6	lätt 4
Mage	6	plåt 5
Fot	7	lätt 4
Bröst	7	plåt 5

FÖRFLYTTNING: 3/225

SB: +2

HANDLINGAR/SR: 3

UNDEVIKA/PARERA: 6

ATTACKER: närstridsvapen eller skjutvapen (kratach eller tyngre)

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 13, Eldhandvapen 12,

Kommunikation 9, Rörelse 8, Teknik 7

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Mörkersyn

MÖRKA GÅVOR: MOTSTÅ SMÄRTA

ODÖD LEGIONÄR

GRUNDEGENSKAPER

STY	16
INT	3
SMI	11
FYS	12
PSY	4
PER	4

RUSTNING INFO

OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
Huvud	3	hjälm 6
Arm	5	ingen 1
Mage	5	lätt 3
Fot	6	lätt 3
Bröst	7	lätt 3

FÖRFLYTTNING: 3/225

SB: +1

HANDLINGAR/SR: 3

UNDEVIKA/PARERA: 4

ATTACKER: Närstridsvapen eller skjutvapen (kratach)

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 9, Eldhandvapen 10,

Kommunikation 3, Rörelse 5, Teknik 2

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Mörkersyn

MÖRKA GÅVOR: inga



NEKROMUTANT



ODÖD LEGIONÄR



agera på egen hand. En legionär som förlorar sitt överordnade befäl står alldeles stilla och väntar tills en annan officer tar kommandot. Ingen vet hur många legionärer en nefarit kan kontrollera samtidigt, och det är oklart hur kontrollen fungerar. Det verkar som om de som befäller över de odöda ger svepande, generella order snarare än detaljerade sådana.

De odöda legionärerna har ingen självbevarelsedrift utan marscherar rakt mot döden utan fruktan eller tvekan. Deras befälhavare kan driva dem till frenesi, men de har bara en sak i huvudet: att döda alla fiender de skickas mot.

Odöda legionärer är groteska parodier på de människor de en gång var. Deras ögon är tomma och deras ansikten för alltid förvridna i en hatisk grimas. De bär utrustning som har perverterats av den Mörka teknologin och fått nya bisarra funktioner. Alla deras vapen har vassa knivsegg för närstrid.

Odöda legionärer som får kroppsdelar avhuggna genom strid eller när kroppsdelar helt enkelt ramlar av på grund av förruttnelse, får dessa delar ersatta med cybernetiska proteser. Det ger dem ett ännu mer bisart och skrämmande utseende.

EZOUGHOU LERNA

Den väldiga ezoughoulen är en varelse med ett enda syfte, att slåss. Dess hjärna är programmerad för att bringa död och förintelse åt alla andra



levande varelser.

Kroppen bärs av fyra grova ben, och de två starka armarna kan lätt hantera mycket tunga vapen. Kroppen är sammanväxt med ett exoskelett av metall, och ungefär hälften av ezoughoulen består av konstgjorda material. Ezoughouler kan bli fyra meter höga och tre meter långa. De verkar inte kunna kommunicera verbalt men meddelar sig genom telepatiska bilder. De kan bara andas normal atmosfär med hjälp av en illitachk, ett biotekniskt hjälpmedel som växer fast över ansiktet på dem.

EZOUGHOU L

GRUNDEGENSKAPER

STY	34
INT	15
SMI	22
FYS	29
PSY	16
PER	24

RUSTNING INFO

OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
Huvud	4	ingen 4
Arm	8	ingen 4
Mage	8	ingen 5
Ben (x4)	9	ingen 4
Bröst	9	ingen 5

FÖRFLYTTNING: 6/400

SB: +5

HANDLINGAR/SR: 4

UNDEVIK/ PARERA: 8

ATTACKER: närstridsvapen eller tunga skjutvapen, spark (1T6)

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 17, Eldhandvapen 16, Kommunikation 17, Rörelse 20, Teknik 14

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Mörkersyn, immun mot gaser

MÖRKA GÅVOR: TERROR, SVART ELD

FLER VAPEN

Den Mörka Legionen använder vapen som är förvridna avvikelser, skapade av den mörka teknologin. Algeroth är den som förser de andra apostlarna med de flesta av deras förintelseverktyg.

För en mer fullständig beskrivning alla vapen som förekommer här, se modulen Algeroth.

KRATACH

Kratachen är vad som kan kallas den Mörka Legionens «standardvapen» och förekommer i stort antal hos samtliga apostlar, framför allt hos legionärerna. Den är något större än mänskliga k-pistar, men kortare och robustare än automatkarbiner. Kratachen har inga speciella förmågor som härrör från den mörka teknologi som skapat dem, vilket gör att de är tillförlitliga men förutsägbara.

Kratacherna kan dock laddas med flera olika slags ammunition, allt från pesthårdar som förtär den skadade inifrån på några timmar och besmittar samtliga hans stridskamrater, till självdestruktiva bioteknologiska iglar som exploderar när de tagit sig in i offrets blodomlopp och lyckats söka sig fram till hjärtat.

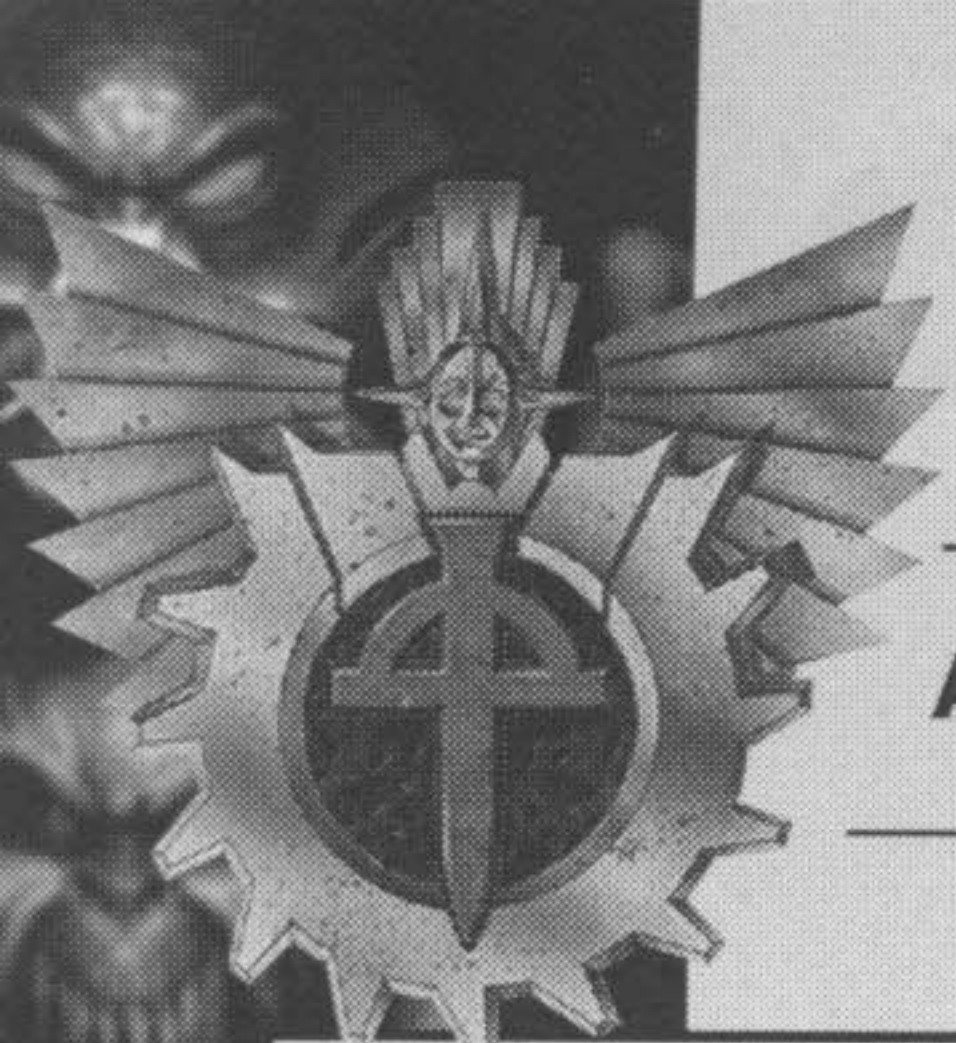
V	L	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA
5	70	40	A	300/450	17	1	2	1T6+1



KRATACH



EZOUGHOU L



RAZID

RAZID

GRUNDEGENSKAPER

STY	45
INT	12
SMI	11
FYS	31
PSY	14
PER	26

RUSTNING INFO

OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
Huvud	4	ingen 5
Arm	8	ingen 5
Mage	8	ingen 7
Ben	9	ingen 5
Bröst	9	ingen 7

FÖRFLYTTNING: 5/325

SB: +5

HANDLINGAR/SR: 3

UNDVIKA/PARERA: 5

ATTACKER: närstridsvapen eller väldigt tungt skjutvapen

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 14, Eldhandvapen 16,

Kommunikation 10, Rörelse 7, Teknik 15

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: ingen

MÖRKA GÅVOR: MOTSTÅ SMÄRTA

PRETORIAN STALKER

GRUNDEGENSKAPER

STY	50
INT	9
SMI	14
FYS	35
PSY	10
PER	27

RUSTNING INFO

OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
Huvud	4	ingen 9
Arm	8	ingen 7
Mage	8	ingen 7
Ben	9	ingen 7
Bröst	9	ingen 7

FÖRFLYTTNING: 5/325

SB: +6

HANDLINGAR/SR: 3

UNDVIKA/PARERA: 6

ATTACKER: Semais lie, Likkastare, Hindenburgbrännare

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 18, Eldhandvapen 18,

Kommunikation 12, Rörelse 19, Teknik 14

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Ignorerar alla skador tills den dör. Immun mot eld och gaser.

MÖRKA GÅVOR: inga

Varhelst det är krig kan man hitta ezoghoul. De verkar dras till stridszonerna och är alltid redo att skapa kaos. För det mesta samarbetar de med horder av legionärer, men det händer också att de agerar tillsammans med varandra i små grupper.



PRETORIAN STALKER

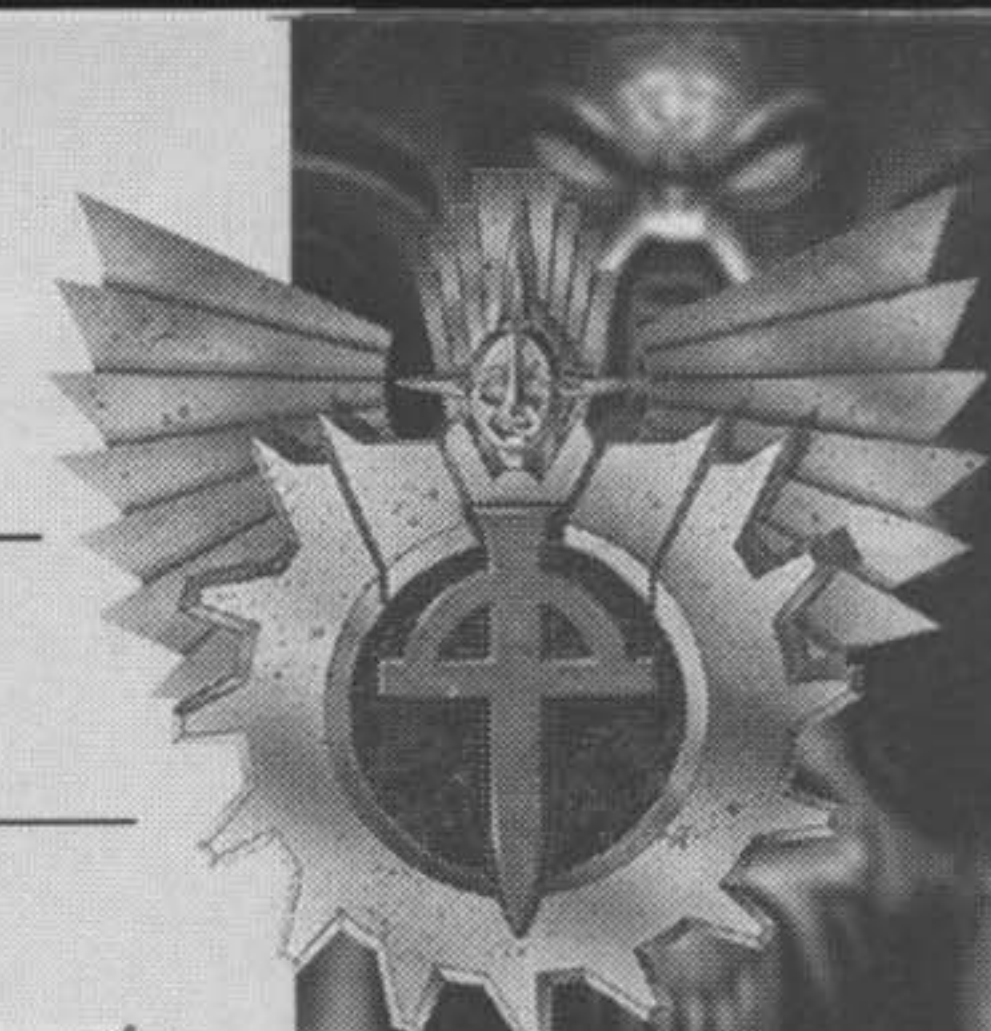
RAZIDERNA

Raziderna är väldiga varelser, över tre meter långa. De är monster tillverkade med mörk teknologi av svart järn, glas och vävnad, blod och muskler. Deras ögon glöder med ett sjukligt gult ljus. Mellan ögonen finns två andningshål men ingen näsa. Kinderna är helt och hållet tillverkade av utomjordiska material och försedda med kraftiga käkar och vassa huggtänder.

Razidernas kroppsvätskor rinner genom slangar och metallrör, och varelsen hålls samman av ett delvis utanpåliggande skelett, täckt av muskler och vävnad.

Raziderna är hängivna mot Algeroth och lyder under nefariterna. Ibland leder de nekromutanter och odöda legionärer in i stridens hetta. De bär ofta tunga understödsvapen, antingen tagna från fiender eller levererade från tekronerna. Normalt bär de ingen extra rustning på sina hårda metalliska kroppar, men om de ställs inför en särskilt stark motståndare skyddar de sig.





NEKROMAKINA

Nekromakinas är ytterst sällsynta maskiner, endast omnämnda vid två tillfällen i hela den Mörka Legionens historia, och då påträffade endast i de mest gigantiska citadellen. Från utsidan ser de ut som en avhuggen akter på ett medeltids galjonskepp. Hela uppenbarelsen ser ut som om den i sin helhet skurits ut ur en svart, glasaktig mineral. Öppningarna längs med sidan och aktern är utsmyckade med statyer, gargoyler, fönster med färgat glas, träsniderier och relieffornament av yppersta hantverk. Från maskinens båda sidor och dess akter sticker en enorm spik ut, och uppenbarelsen påminner om en Nefarits huvud. Alla relingar avslutas i böjda, skräckinjagade taggar. Nekromakina är över 200 meter hög, inklusive en 70 meter helt slät hållighet.

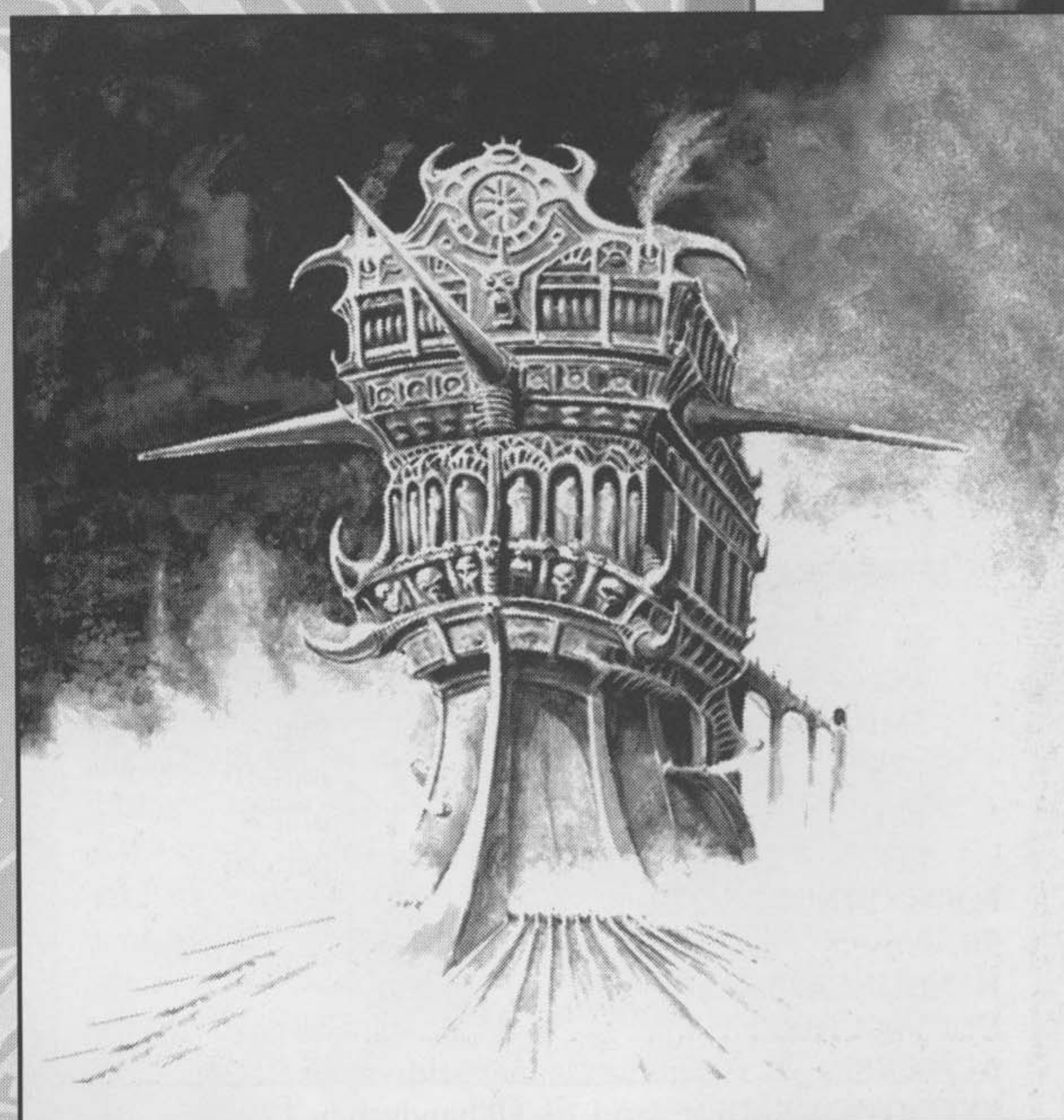
Likt en ö, är Nekromakina omgiven av skårar, med 100 meter långa rullband som för in förskräckliga laster ut och in i Nekromakina. Det finns bara en ingång, en hög bro av sten bevakad av två Skymnings sentinel, fem meter höga gargoyler gjorda av sten. När du väl närmar dig ingången, får du snabbt veta att sentinelerna är annat än endast sten. Ingen kommer förbi dem utan tillstånd från insidan.

När man väl kommit förbi Skymningssentinelerna, står man i en enorm cirkulär öppning som leder in till en lång korridor med enorm höjd och bredd, uppburen av pelare. Vindlande trappor leder ut och in från korridorens sidor, som slutar i en brant trappa av marmor. Om man går upp för trappan, kommer man till Nekromakinans hjärta, Patriarken, en cirkulär, svart, stålrelief i taket. Reliefen avslöjar en androgyn person med en fals på toppen av huvudet, ett snällt ansikte och flera armar. Fråga inte vad det är—ingen har skådat Patriarken utan att förlora förståndet.

Syftet med Nekromakina är trots allt tydligt för den som sett den. Rullbanden kan föra in tusentals likkist-liknande metall containers varje minut, varenda en innehållande liket av en människa—och få ut dem ur makina som odöda legionärer lika fort! Som den mest fantastiska Mörka teknologiska uppfinningen, kan Nekromakina producera mer än etthundra tusen soldater per

dygn—om den tillförs tillräckligt med "råmaterial".

Skälet till varför inte fler Nekromakinas har konstruerats är både ett mysterium och en lättad för mänskligheten. Den mest troliga förklaringen är att de endast kan uppföras på Nero eller Brutus med assistans av den Mörka Själens själv, och att Ilian är den enda som är mäktig nog att öppna en portal tillräckligt kraftfull för att kunna föra in den i det inre Solsystemet.



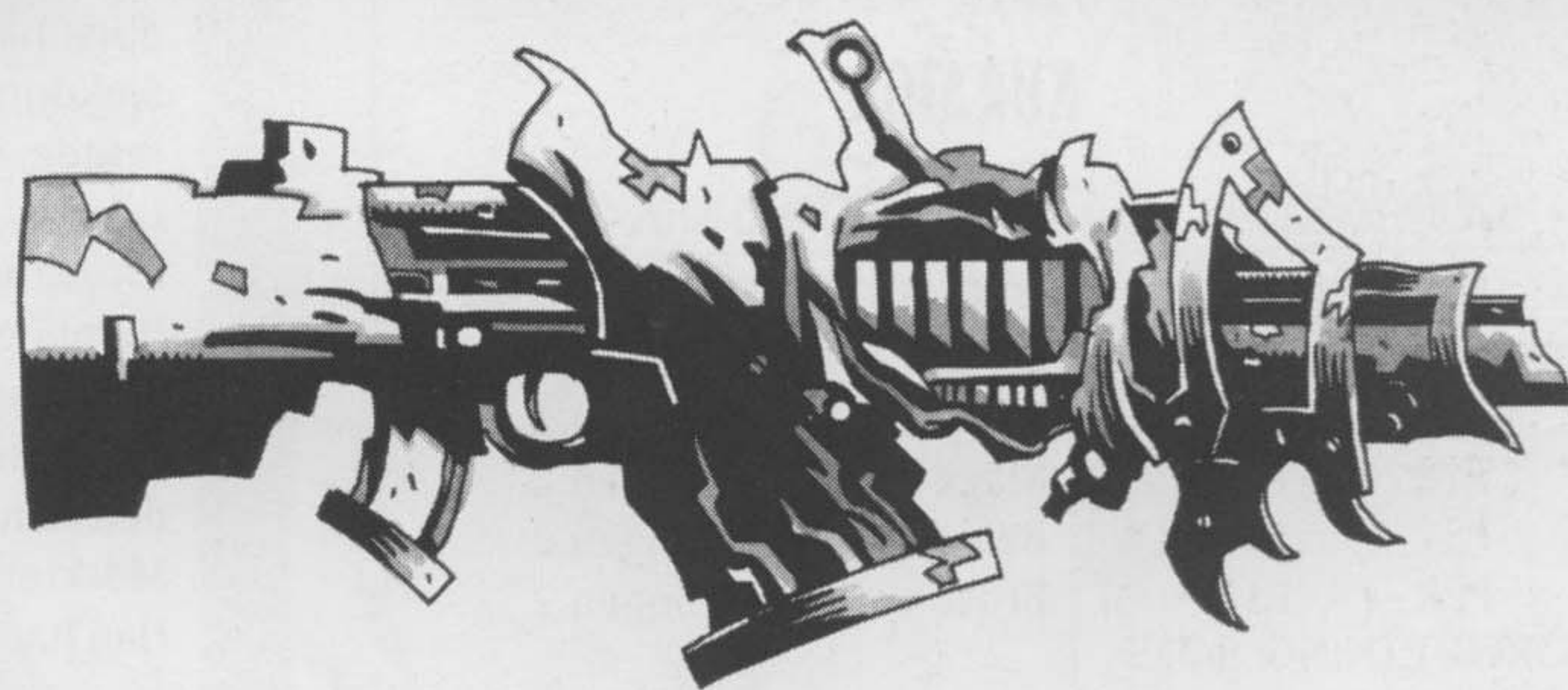
PRETORIAN STALKERS

Denna monstruösa maskin fick sitt namn av Imperials Blodbaskrar och anses vara en av deras svurna fiender. Stalkern är en formidabel krigsmaskin utan motstycke i den Mörka symmetrins styrkor. Den skapades av Algeroths tekroner efter en idé av den mörke herrens själv, för att vara den yppersta tänkbara frontsoldaten.

Kroppen är ett teknologiskt underverk med motoriserade lemmar och servostyrda konstgjorda organ. Stalkern är en cybernetisk organism. Hjärnan är inkapslad i krigarens mekaniska huvud. Alla känsliga organ och nervförbindelser är väl skyddade av flera lager pansar. Stalkerns nästan mekaniska styrka gör att den kan bära tunga understödsvapen som t.ex. eldkastare och granatkastare, eller något annat vapen med kapacitet för massförstörelse. Trots att stalkerns centrala del är en biologisk hjärna, saknar den alla former av känslor och instinkter.



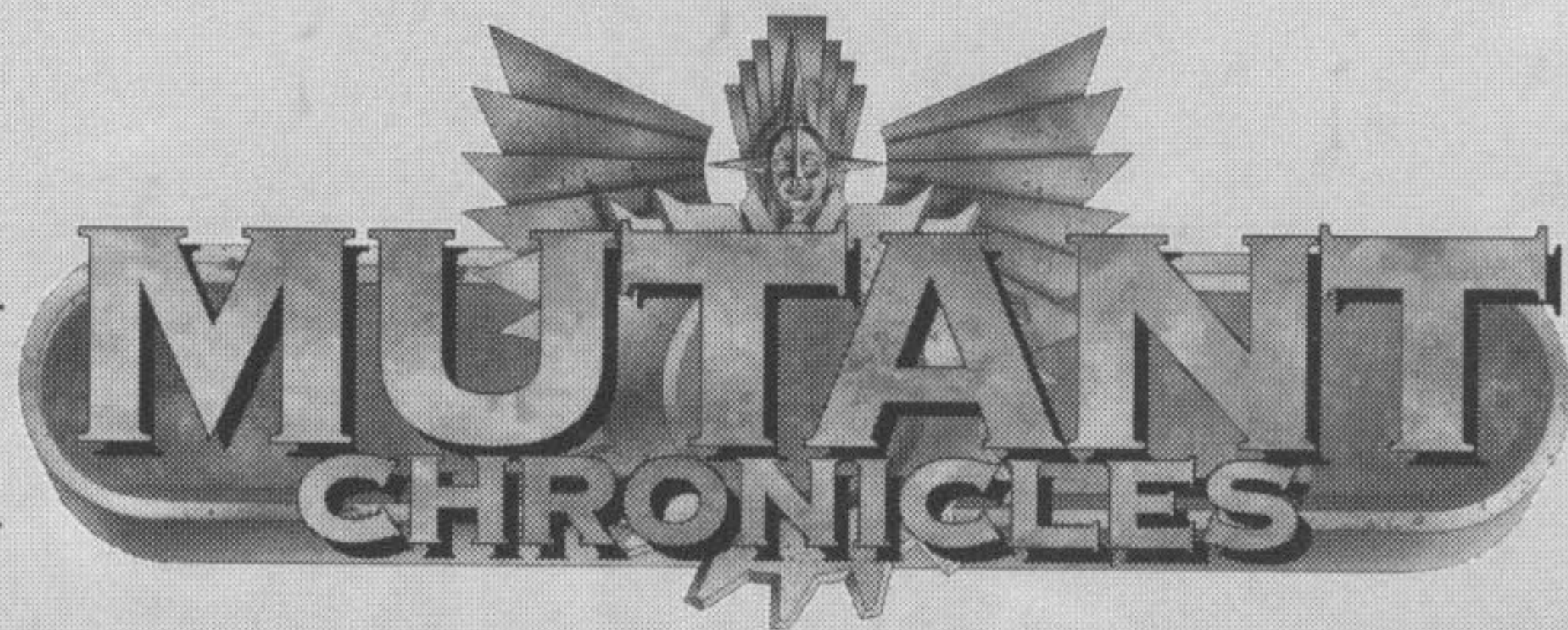
FLER VAPEN



SJÄLAKLYVAREN



PESTSPRIDAREN



DEMNOGONIS

Så vände Mörkret ännu ett blad i historiens bok, och under det slingrade sig Demnogonis, Besudlaren. Född av smärta och lidande, smuts och svält, pest och sjukdom, skakade den fördärvade herren sina knytnävar mot kardinalens vackra himmel. Han förbannade luften och vattnet och Brödraskapets bländande ljus. Han ville skapa en värld av förruttnelse, smuts och pest, och han såg för sin inre blick ett solsystem uppslukat av Mörkrets krafter. I sina bröders spår fann han en fest av fördärv. Där soldaters lik ruttnade på slagfälten, fanns smitthärdar för sjukdomar och mat åt insekter och parasiter som kunde bära smittan. Stinkande varelser skapades av ruttnande kött och av de dödas och sårades infekterade själar. Ur Demnogonis jäsande hålör vällded fördomelse och äckel.

Och så kom det sig att de renande eldarna tändes. Från de dagarna har begravningsbålen flammade på alla slagfält och överallt där människor drar sina sista suckar.

- Den Femte Krönikan, Algeroth och Demnogonis / Horka Mikhalos

DEMNOGONIS NEFARIT

GRUNDEGENSKAPER

STY 16
INT 21
SMI 14
FYS 9
PSY 31
PER 22

RUSTNING INFO

OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
Huvud	4	ingen 4
Arm	7	plåt 8
Mage	7	plåt 10
Ben	8	plåt 8
Bröst	8	plåt 10

FÖRFLYTTNING: 3/225

SB: +1

HANDLINGAR/SR: 5

UNDEVKA/PARERA: 7

ATTACKER: gåvor, skjutvapen, närstridsvapen

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 16, Eldhandvapen 12,

Kommunikation 19, Rörelse 8, Teknik 14

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Nefariten ser i mörker och känner inte smärta.

MÖRKA GÅVOR: TERROR, SVART ELD, FRAMKALLA SMÄRTA, BLINDHET, ANIMERA DÖD, DEFORMATION, INFEKTION

KURATOR

GRUNDEGENSKAPER

STY 14
INT 13
SMI 17
FYS 14
PSY 13
PER 12

RUSTNING INFO

OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
Huvud	3	ingen 2
Arm	6	ingen 2
Mage	6	ingen 2
Ben	7	ingen 2
Bröst	7	ingen 2

FÖRFLYTTNING: 3/225

SB: +1

HANDLINGAR/SR: 3

UNDEVKA/PARERA: 6

ATTACKER:

kuratorsvård och

pestpistol, gåva

EXPERTISOMRÅDEN:

Strid 8, Eldhandvapen

14, Kommunikation

12, Rörelse 9, Teknik

23

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:

Mörkersyn

MÖRKA GÅVOR:

FRAMKALLA SMÄRTA,

BLINDHET, TIDENS

TAND, FÖRRUTTNElse,

INFEKTION

När solsystemet störtades i krig utkämpades otaliga slag på slätterna och i djunglerna, i bergen och på gatorna. Tusen och åter tusen liv förlorades varje dag och snart räknades de döda i miljoner.

I det fullständiga kaos som uppstod hade man inte möjlighet att begrava de fallna. Gamarna åt av de döda på slagfälten. Sjukdomar och pest rasade. Ur detta trask av död och förruttnelse föddes Demnogonis Besudlaren.

Demnogonis är den femte av Mörkrets apostlar. Han har följt i sin

BESUDLAREN

broder Algeroths fotspår och sprider den svarta döden efter sig. Hans uppdrag är att sprida sjukdomar och farsoter bland människorna, för att försvaga dem och bereda väg för Mörkrets styrkor.

Demnogonis legioner marscherar under trasiga fanor och för med sig stanken av förruttnelse och förfall.

Demnogonis själv uppträder som en smal, benig man vars kropp visar spår av all sköns sjukdomar.

Håret har fallit av och ögonen

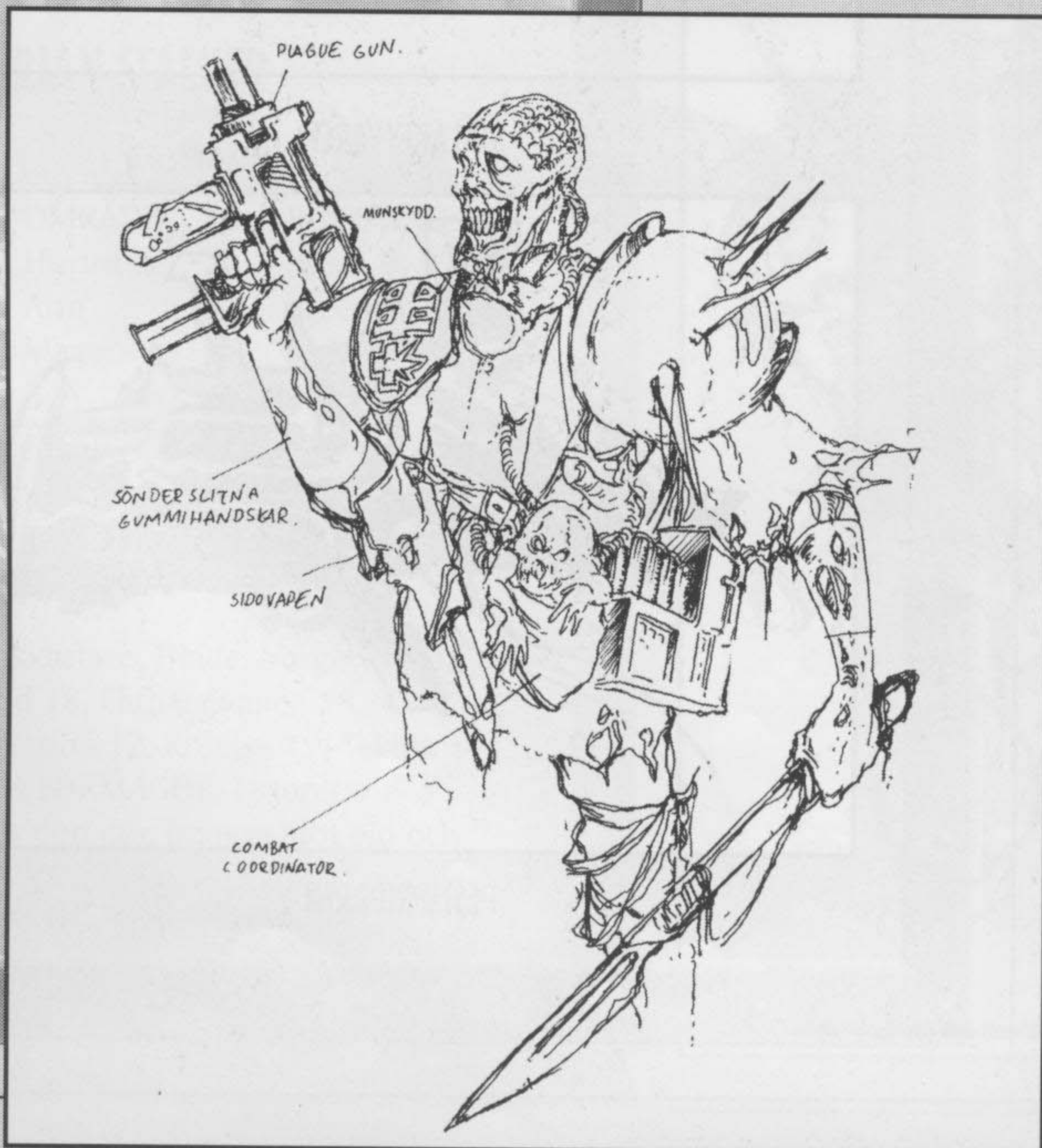
är mjölkvita. Kläderna är trasiga, av mörkt tyg och lappade med läderbitar. Under den möglande klädedräkten hålls kroppen samman med nekroteknologiska sömmar. Slangar löper mellan kroppsdelarna och under den nästan genomskinliga huden pulserar olika transplanterade organ.

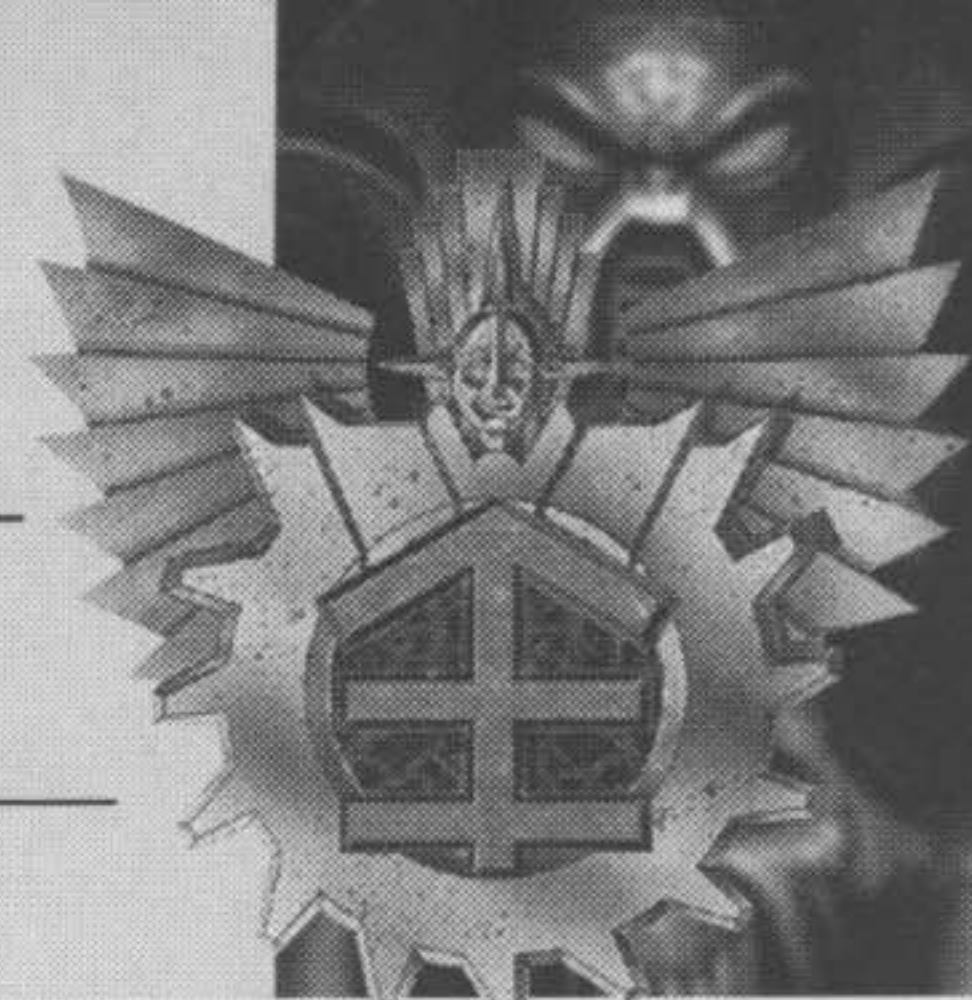


DEMNOGONIS LEGIONER

De horder som leds av Demnogonis är inriktade på att sprida den svarta döden över solsystemet. De välsignade legionärerna luffar och vacklar fram, sakta men obevekligt, och översvämmar Brödraskapets försvar. Det enda som kan stoppa dem är fullständig utplåning. De följs av varelser från andra världar, som planterar sjukdomar i våra kroppar, så att vi blir behållare fulla av död.

Demnogonis styrkor föredrar hjälplösa offer och angriper ofta just efter att Algeroths legioner har härjat på slagfältet. De segrar genom sitt stora antal, och om de inte kan slå sig fram väljer de ofta att belägra sina fiender, eftersom de vet att tiden är på deras sida.





CAIRATH

NEFARITERNA

Liksom i alla de Mörka apostlarnas arméer leds Demnogonis trupper av nefariter, de eviga fienderna. De har stora kunskaper om alla sorters farsoter och hur man sprider dem till andra varelser. De leder de välsignade legionärerna i strid och besudlar jorden runt människornas städer med smittor och fyller luften med pestspredande virus.

Alla nefariter i Demnogonis tjänst är smittade av sin mästare. Deras blekgula skinn är fullt av sår och många kroppsdelar har ersatts med nekroteknologi. Öppna sår rinner av var och under huden kan man skymta pulserande slangar. Kropparna uppvisar tecken på sjukdom och förruttnelse, och stinker vedervärdigt. Maskar kryper på dem och hakar sig fast vid spetsarna på deras huvuden, för att i strid ramla ned på marken och sprida smitta.

Nefariterna klär sig ofta i vita mantlar som pryds av deras mästares röda runor. Under dem bär de tunga rustningar och medicinsk utrustning som framställts med nekroteknologi. De bär också tunga vapen, men föredrar närstridsvapen som är laddade med Mörkrets krafter och sjukdomsspredande gifter.

CAIRATH

Cairath föddes ur den Mörka Legionens vidrigaste växtkamrar. De delas ut till kulter över hela solsystemet, som tecken på Besudlarens makt.

En cairath släpps lös i en kloak eller ett träsk nära människornas boningar, när den fortfarande är ett foster. Den äter allt organiskt material och växer fort. Den blindas varelsen består av levande metall och ruttnande kött. Ovanpå denna kropp lägger cairathen andra material, både organiska och oorganiska. Den saknar mun och har endast känslan att orientera sig med i jakt på byten.

En cairath äter inte upp sina offer utan fångar dem och absorberar dem i sin groteska kropp. Sedan suger den energi ur offret, som kan överleva flera dagar medan parasiten lever på dem. Processen är mycket plågsam och offret förlorar snart sitt förnuft, och reduceras till en skrikande köttklump. När offret dör måste cairathen hitta ett nytt liv som den kan suga fast vid sin kropp.

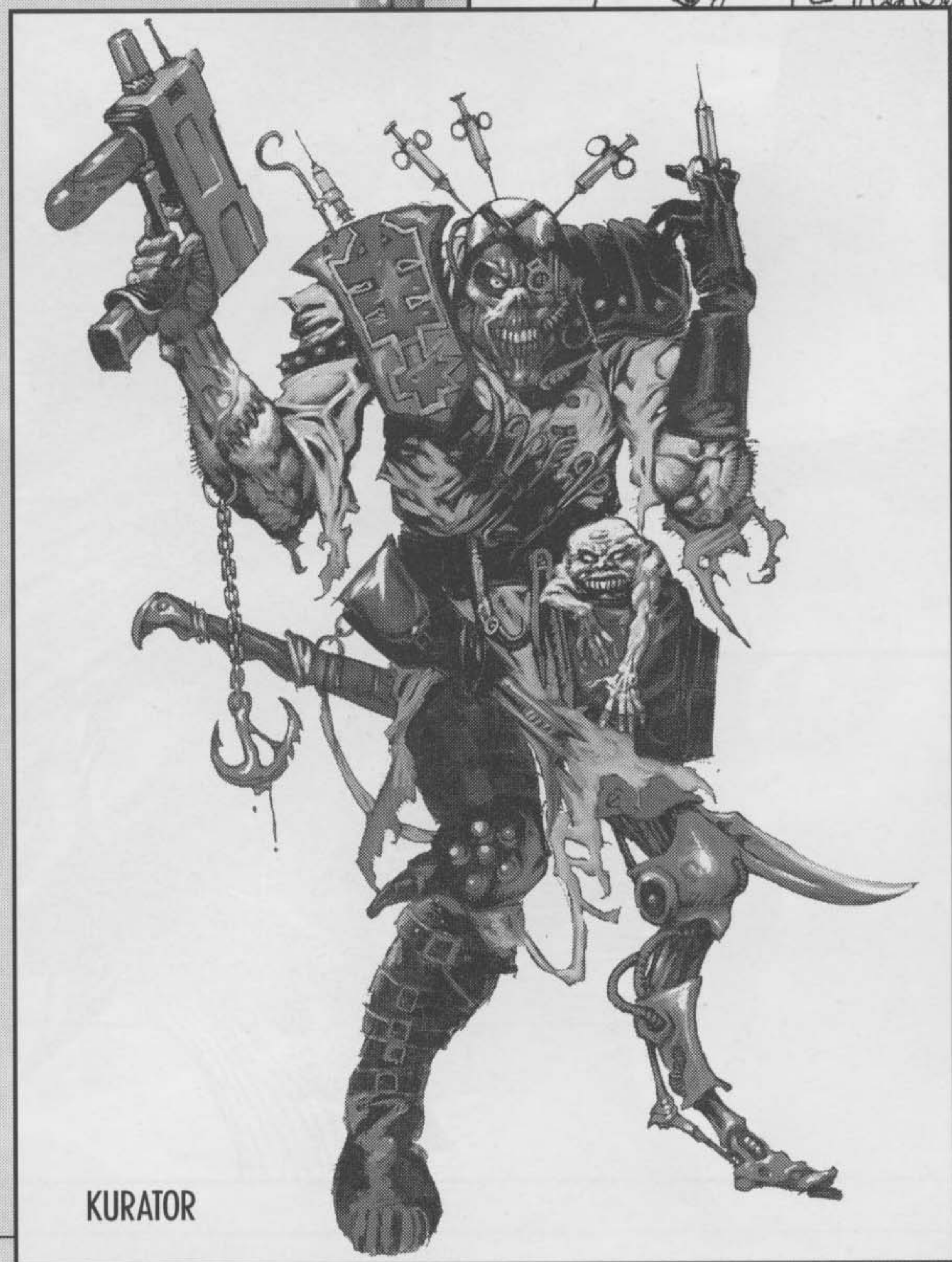
Kulter får ofta en cairath som tack för sina tjänster, och får då lova att mata det ständigt växande monstret med människor. Ibland offerar kultmedlemmarna sig själva till sin cairath för att förenas med aposteln.

KURATORNA

Kuratorena är vansinniga kirurger som vandrar omkring på slagfälten och ger sista hjälpen till de sårade. De ser ut som den värsta uppenbar-else man kan tänka sig i mardrömmarna hos en person med panisk sjukhusskräck, och är utrustade med alla slags medicinska instrument, förvridna av nekroteknologin.

Kuratorena är varelser som hämtats från världarna. De är hängivna smärtan och följer Besudlaren för att samla ihop de sårade och «bota» dem på sitt speciella sätt.

Kuratorena ser ut som människor men är längre än medellängd. De är muskulösa, med kraftiga lemmar som ibland har ersatts med cybernetiska apparater. Huden är hopsydd och ibland ersatt med läderbitar eller plast. Deras huvuden saknar hud



KURATOR

CAIRATH

GRUNDEGENSKAPER

STY	32
INT	4
SMI	9
FYS	24
PSY	10
PER	24

RUSTNING INFO

OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
Huvud	10	ingen 4
Arm (x4)	7	ingen 4
Mage	10	ingen 4
Ben (x4)	7	ingen 4
Bröst	10	ingen 4

FÖRFLYTTNING: 3/225

SB: +4

HANDLINGAR/SR: 3

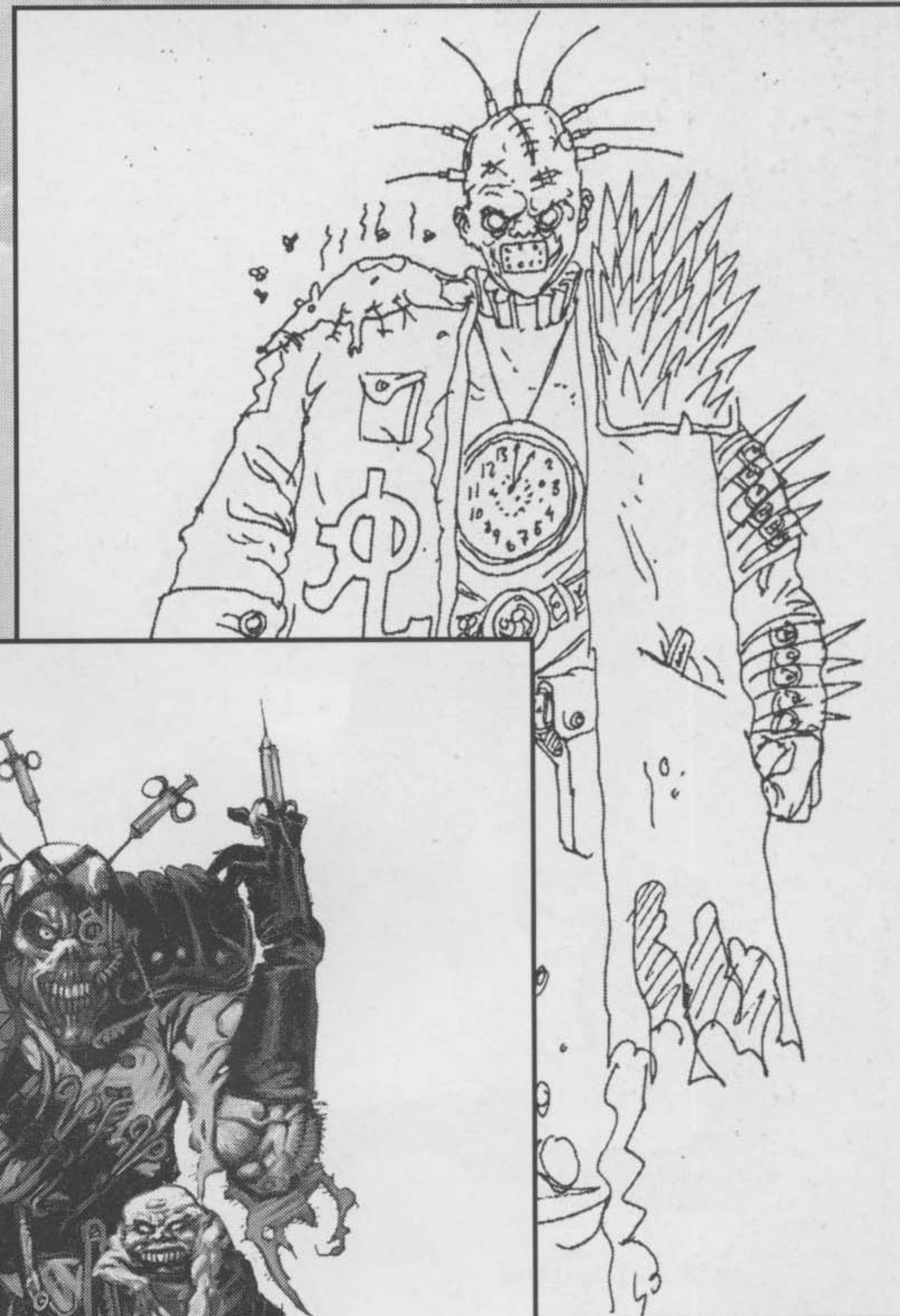
UNDVIK/PARERA: 3

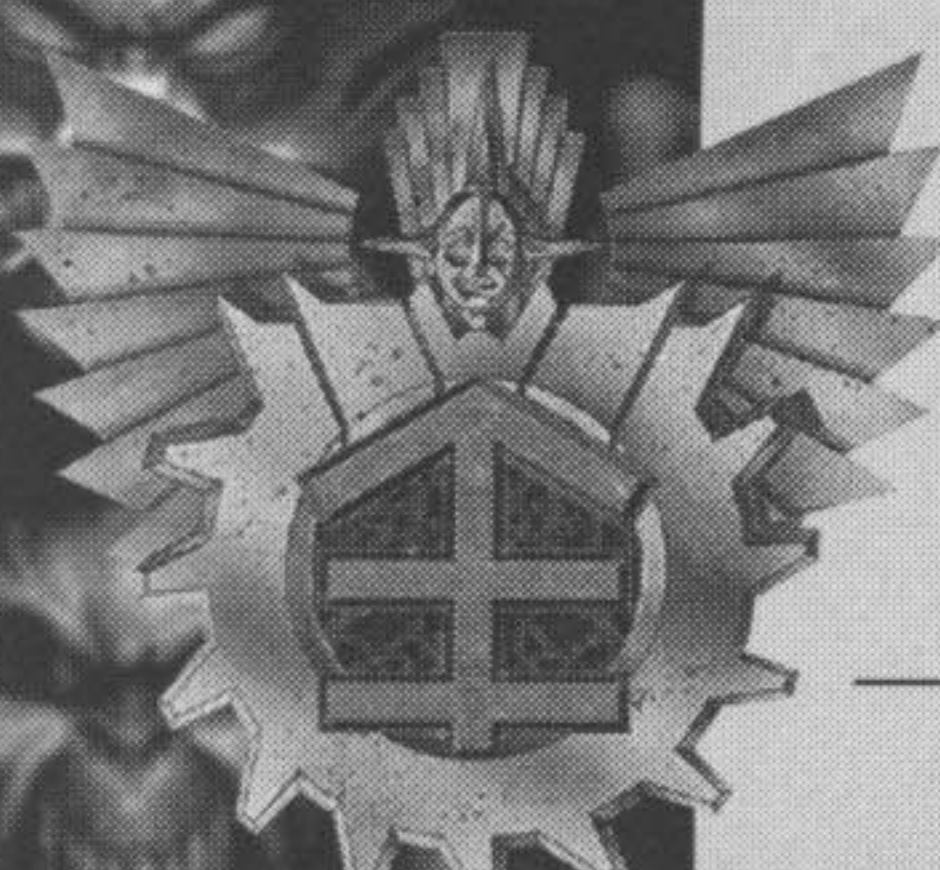
ATTACKER: Gripa (special), bita (2T6), slå (1T6+2)

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 14, Eldhandvapen 0, Kommunikation 0, Rörelse 4, Teknik 0

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Offer som grips av en cairath träffas automatiskt av alla bett-attacker. Om ett offer tar mer i skada än sina totala återstående KP av ett enda bett, har han uppslukats. Han förtärs sakta av matsmältningssystemet inuti cairathen, och efter 5 dagar är han en del av den.

MÖRKA GÅVOR: inga





VÄLSIGNAD LEGIONÄR

GRUNDEGENSKAPER

STY 11
INT 3
SMI 12
FYS 5
PSY 10
PER 5

RUSTNING INFO

OMRÅDE	KP	RUSTNING (RF)
Huvud	3	ingen 0
Arm	5	ingen 0
Mage	5	ingen 0
Fot	6	ingen 0
Bröst	6	ingen 0

FÖRFLYTTNING: 3/175

SB: ingen

HANDLINGAR/SR: 3

UNDVIKA/PARERA: 4

ATTACKER: närstridsvapen eller skjutvapen (kratach), klor (1T6+2)

EXPERTISOMRÅDEN: Strid 8, Eldhandvapen 9, Kommunikation 4, Rörelse 6, Teknik 2

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Ett offer som får minst 1 KP skada av en välsignad legionär måste göra ett normalt FYS-slag. Om det misslyckas drabbas han av en infektion, vars natur bestäms av SL.

MÖRKA GÅVOR: inga



VÄLSIGNAD LEGIONÄR

och visar fram en grinande dödskalles, ofta förbunden med olika apparater. Ögonen glöder med ett sjukligt gult sken och de fnittrar mjukt medan de opererar.

Kuratorerna klär sig i slitna vita läkarrockar, prydda med Demnogonis röda runor. Under rockarna bär de vassa rustningar som täcker vitala kroppsdelar.

Alla kuratorernas instrument är infekterade med bakterier. Kuratorerna själva bär också många parasiter som sprider pest till de sårade patienterna.

Dessa makabra läkare är huvudsakligen beväpnade med ett vasst, infekterat svärd och en grovkalibrig pistol med vilken de ger sista hjälpen.

Trots sin natur är kuratorerna skickliga på att bota sårade och göra dem kapabla att slåss igen. Med hjälp av nekroteknologi ersätter de ibland förlorade kroppsdelar på en fallen soldat ur den Mörka legionen så att han åter blir användbar.

DE VÄLSIGNADE LEGIONÄRERNA

Demnogonis horder kallas för de välsignade legionärerna, fulla av sjukdom och pest. Likt enorma flugsvärmar marscherar de på deras apostels vansinniga order. De kan inte stoppas eller besegras utom genom fullständig förintelse. Redan genom sitt enorma antal översvämmar de allt i sin väg, som en flodvåg av ruttnande lik och smittor allt de rör vid.

De välsignade är människor som har samlats in från tusentals slagfält över solsystemet. De sårade har förts till de jäsande hålorna i Demnogonis citadell och fått motta gåvor av den mörke aposteln. Med förvridna hjärnor och skrikande själar kommer de välsignade ut ur citadellen och tillbringar återstoden av livet med att söka efter evig frid på slagfälten.

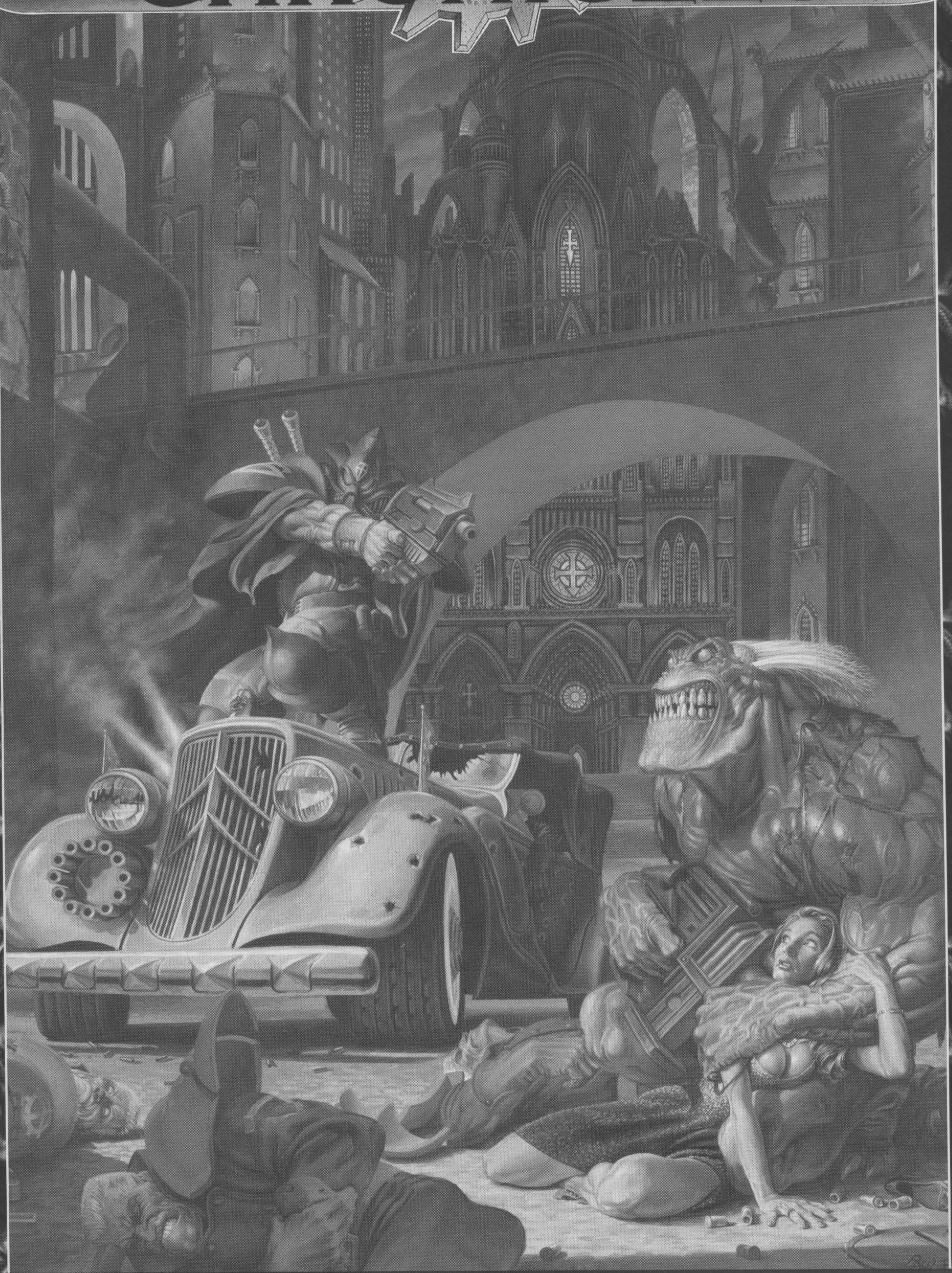
Det är löftet om evig sömn och befrielse från de krypande sjukdomarna som fyller de välsignade med stridslust. Endast i döden kan de hoppas att få frid. Kanske.

Normalt är de välsignade inte beväpnade vid början av en strid, eftersom man är rädd att de ska göra uppror och vända sig mot sina herrar. I stället skickas de ut att leta reda på vapen från fallna fiender eller andra Mörkrets tjänare.

Men den största faran med de välsignade är inte deras stridsförmåga utan de sjukdomar de bär. Till och med när en hel armé av dem har slaktats, lever bakterierna vidare och pesten sprids. De har order att använda vapen som är avsedda att sprida sjukdomar och att såra hellre än döda, så att infektioner och feber kan orsaka mer lidande och demoralisera motståndarna – för att inte tala om att sjukdomarna överbelastar fiendens sjukvårdsresurser.



MUTANT CHRONICLES



– BOK 4: – – KRÖNIKORNA – ÄVENTYR

Äventyr, i sin enklaste form, utgörs av ett uppdrag. Rollpersonerna kontaktas utav någon som behöver deras tjänster. Förhoppningsvis lyckas de genomföra uppgiften och kan inkassera belöningen. Ibland kan deras nästa uppdrag bli att inkassera belöningen från en klient som inte vill betala. Dessa uppdrag ska vara spännande, intrigfyllda och samtidigt ge spelarna en chans att använda sina särskilda färdigheter och kontakter. När du som spelare börjar göra dina egna äventyr, bör du tänka på följande saker.



Alla uppdrag följer samma grundmönster. Där finns en inledning där spelarna briefas och blir insatta i uppdraget. Sedan följer undersökningen, en utdragen mittsektion där spelarna samlar ledtrådar, konfronterar motstånd och börjar förstå vad som egentligen står på. Slutligen

STRUKTUR

uppstår ett klimax, i vilket spelarna löser fallet... vanligtvis med en stor portion våld som medför att motståndarna dör, hamnar i fängelse eller flyr.

INLEDNINGEN

Inledningen är den svåraste biten. Du behöver någonting som, på ett originellt och utmanande sätt, väcker spelarnas uppmärksamhet. Det kan vara något så simpelt och klichéartat som att en vacker Bauhaus-blondin kommer in på deras kontor, brister ut i gråt och ber våra hjältar om hjälp. Eller kan man inleda ett uppdrag med att våra hjältar blir våldsamt beskjutna, av okända gärningsmän, och förstår att någon är ute efter dem, vilket gör dem benägna att ta reda på vem och varför – snabbt!

Vilket sätt du än inleder uppdraget på bör du försöka ge spelarna en vettig orsak att undersöka fallet. En förfrågan från Inkvisitionen är alltid ett bra sätt att lösa det problemet på. Då uppstår ett visst tvång (vem skulle, vid sina sinnens fulla bruk, vägra Inkvisitionen något?) och samtidigt en föraning om fara (om Inkvisitionen är inblandad måste det betyda *dåliga* nyheter).

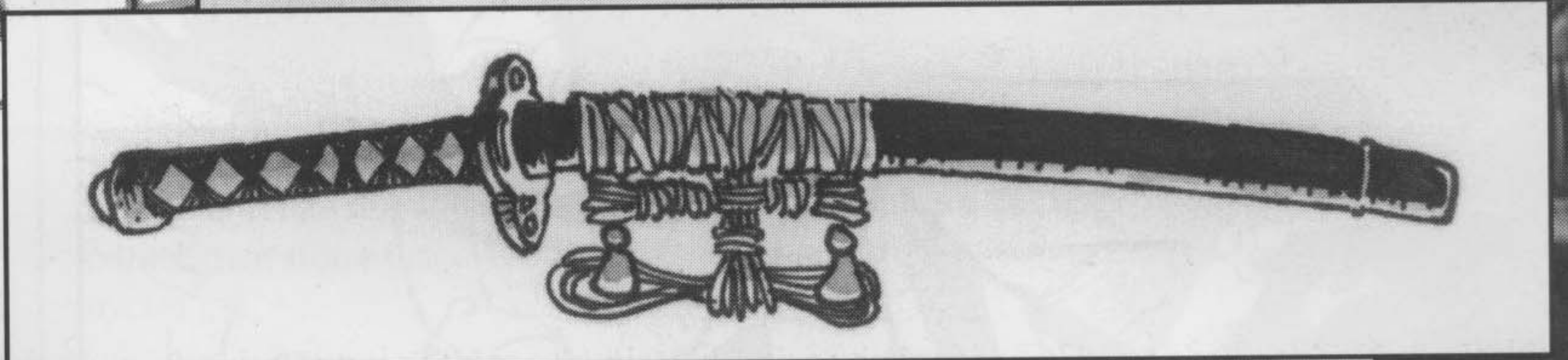




KLIMAX

Uppdragets klimax är då hjältarna har samlat in alla pusselbitarna och lägger ihop pusslet. Kanske förvånas de av vad de hittar. Kanske var Bauhaus-blondinen inte gangsterns riktiga fru. Kanske var hon utskickad av en annan gangster, för att mörda honom. Kanske hittar hjältarna slutligen Kättaren, bara för att se honom utföra någon ockult och förskräcklig ritual. Kanske går de i den fälla som de psykotiska jägarna har lagt ut.

Du bör redan under inledningen ha de olika lösningarna klara för dig och ge spelarna spännande möjligheter att lösa fallet på. Våld eller ej? Ja, det är upp till dina spelare. Tvinga inte på dem våld om det inte passar in i handlingen, men om deras genomsnittliga FV i Eldhandvapen är 17 eller mer så låt dem använda sin hårdvara.



Alla lösa trådar kan fungera som krokar inför kommande äventyr. Blondinen kanske smiter. Kättarens ritual kanske släppte loss någon mental kraft, vars verkningar låter sig väntas på. Kanske är de psykotiska mördarna resultatet av ännu ett misslyckat Cyberchemicals-experiment. Vem vet?

MOTSTÅNDET

Vid skapandet av ett uppdrag bör du hålla motståndet på rimlig nivå. Försök anpassa saker och ting efter hur kraftfull hjältegruppen är. Det är ingen mening att skicka in en samling reportrar och detektiver i strid med en nefarit och en kohort Odöda legionärer. De kommer helt enkelt att dö.

Var lite schysst och ge äventyrarna en chans att överleva. Ett bra sätt är att försäkra sig om att spelarna har överläge... antingen numerärt eller med hänseende till vapen och rustning.

Kom ihåg att spelarna måste överleva för att slutföra uppdraget. Det är inte roligt att få sin rollperson sönderskjuten varje gång man stiger utanför kontorsdörren.

Du bör också försöka bjuda på det spelarna vill ha. Om de är stridslystna ger du dem eldstrider som heter duga. Om de gillar att pussla ihop ledtådar ger du dem ett mysterium att sätta tändarna i. Alla konfrontationer behöver inte vara våldsamma och motståndet kommer inte alltid från män med vapen. Korporationernas motsträviga tjänstemän, klienter som lägger näsan i blöt och odugliga, inhyrda medhjälpare kan alla bidra till ytterligare motgångar i ett uppdrag.

Vad du än gör måste du försöka se till att samtliga rollpersoner fyller en viktig funktion. Ge dina spelare möjligheten att använda sina specialfärdigheter och visa sin kunskap. Ge alla någonting att göra, så kommer dina spelare att bli mycket glada.



UNDERSÖKNINGEN

Själv undersökningen kan sammanfattas med ett ord: komplikationer. Det är i detta stadiet som våra hjältar inser att saker och ting inte är vad de ser ut att vara och att många hinder har ställts i deras väg. Bauhaus-blondinens försvunna make visar sig vara en gangster på flykten. Den försvunna personen, som Inkvisitionen bad dem leta upp, är en mäktig Kättare och anledningen till att Inkvisitionen har anlitat våra hjältar för att finna honom är att han skulle «känna» en Broders närvaro. Snubbarna som sköt mot våra hjältar är ett gäng psykotiska mördare som jagar folk för skojs skull, och fick tag på rollpersonernas namn via telefonkatalogen. Det är nu som beväpnat motstånd dyker upp för att skrämma, trakassera eller rentav försöka döda våra hjältar.

BORTOM DET VANLIGA UPPDRAGET

Mutant Chronicles världar är fyllda av konflikter, så det finns gott om möjligheter för rollpersonerna att hamna i knipa. Det är också en mycket flexibel miljö att spela i. Medan andra spel målar upp specifika genrer, som t.ex. science fiction eller gotisk skräck, är Mutant Chronicles värld stor nog att hysa flera olika genrer och många typer av äventyr: krigföring, utforskning, spionage, intriger, skräck, imperiebyggande och mycket mer.

Konflikten står i centrum för alla bra äventyr, så låt oss ta en titt på några av de konflikter våra hjältar kan bli inblandade i.

KORPORATION MOT KORPORATION: Detta är grunden för många av konflikterna i Mutant Chronicles och figurspelet Warzone. Medan storskaliga konflikter bättre åskådliggörs på ett fält med välmålade figurer (i synnerhet ur Warzone-sortimentet från Heartbreaker Hobbies), genomförs varje dag tusentals operationer bakom kulisserna. Äventyrarna är anställda hos någon av korporationerna och utför spionuppdrag eller kirurgiska anfall mot tillverkningsindustrier och militära installationer. De kan också deltaga i stenhårda förhandlingar som rör militära och ekonomiska överrenskommelser, samt infiltrera en annan korporation för att sabotera dennes verksamhet eller helt enkelt inhämta information.



ANSTÄLLD MOT KORPORATION: Äventyrarna är mycket små kugghjul i ett stort maskineri och försöker nu krasa sig upp till toppen av berget. På vägen tvingas de göra allianser, besegra fiender och andra hinder, hålla ryggen fri, samt lära sig den egna korporationens hemligheter. Det är en hänsynslös värld där ute och de som ligger steget före rollpersonerna har redan upptäckt den dystra sanningen om det korporativa livet.

KORPORATION MOT DEN MÖRKA LEGIONEN: Den Mörka legionen är inte vän med någon och korporationerna, som normalt sett slåss mot varandra, ingår allianser för att möta hotet från Mörkret. Eventuellt är de högsta leden inom de korporativa enheterna korrumperade av mörkret, och då utnyttjas korporationens makt till att i slutändan främja Apostlarnas mål.

BRÖDRASKAPET MOT DEN MÖRKA LEGIONEN: Mörkret finns överallt i Mutant Chronicles, och det måste stoppas till varje pris. Var man än finner de fruktansvärda bestarna, i Venus djungler eller Mars öknar, ansluter sin Brödraskapet till korporationernas styrkor för att fortsätta kampen. Emellanåt sköter man utrensningen på egen hand. Ibland är dock Mörkret mindre uppenbart. Då är det upp till rollpersonerna att leta fram de korrupta, var den än må gömma sig... på gatorna, i styrelserummen, eller rentav inom självaste Brödraskapet.

FRILANSARE MOT FRILANSARE: Därute är den enes bröd den andres död och ibland finns det helt enkelt inte jobb åt alla. Kanske håller de nya grabbarna nedåt

gatan på att «stjäla» rollpersonernas klientel, eller så vill de bara kolla vad de nya konkurrenter har för inriktning. Frilansarna är ofta territoriala av sig, i synnerhet om verksamheten växer. Då kan en ny konkurrent betyda trubbel.

FRILANSARE MOT KORPORATION: Den kanske värsta upplevelsen i Mutant Chronicles (bortsett från Exkruciamatoriet i ett citadell) är att vara föremål för en korporations vrede. Korporationernas makt är i det närmaste oändlig (särskilt om man jämför med en lågt stående frilansare) och de har vanligtvis tillräckligt många hängivna, till och med fanatiska, anställda för att få vilket jobb som helst gjort. Om frilansaren sabbade sitt förra uppdrag behöver han eller hon inte vänta sig mer jobb från det hållet igen. Skulle rollpersonerna klanta till det rejält kan de räkna med att livet blir ytterst obehagligt under den närmsta tiden.

FRILANSARE MOT BRÖDRASKAPET: Så fort Inkvisitorerna förnimmar ens en gnutta av Mörkret sätter de igång jakten som blodtörstiga vargar. Rollpersonerna kanske har sålt vapen till fel folk, eller så missade de förra veckans högmässa. I vilket fall är Brödraskapet angelägna om att få ställa några frågor, vare sig våra rollpersoner har svaren eller ej. En annan möjlighet, som många skulle kalla dumdristig, är att köra offensivt, att slå tillbaka när Brödraskapets fascistiska häxjakter går för långt. Lycka till!

FRILANSARE MOT DEN MÖRKA LEGIONEN: Frilansarna har på egen funnit korruptionens näste och tvingas ta hand om problemet på egen hand, utan hjälp från Brödraskapet. En annan intressant möjlighet är förförelsen av de oskyldiga... att Mörkret med list försöker rekrytera rollpersonerna (var sig de är frilansare eller ej). Detta kan bli upptakten till ett skräckinjagande scenario, fyllt av komplicerade intriger. I båda fallen vet äventyrarna aldrig riktigt vilka deras fiender är.

FRILANSARE, KORPORATION ELLER BRÖDRASKAPET MOT DET OKÄNDA: Nära 1300 år har gått sedan de tänkande maskinerna löpte amok och mänskligheten slogs tillbaka, nästan till sitt primitiva ursprung. Uråldriga megastäder återtog av Venus djungler och Mars öknar. Imperial lämnade dussintals baser efter sig, i och bortom asteroidbältet. Militära läger, bortglömda laboratorier, kanske till och med uråldrig och fungerande teknologi (antagligen besatt av den Mörka symmetrin) som väntar på att upptäckas i de vidsträckta, utforskade regionerna på människans hemvärldar. Belöningen för ett värdefullt fynd kan vara omtumlande, men de faror som väntar rollpersonerna kommer att skrämma bort alla utom de allra modigaste.

DEN MÖRKA LEGIONEN MOT DEN MÖRKA LEGIONEN: För mer erfarna grupper (eller spelare med hög smärtröskel) kan man skapa äventyr som reflekterar den bisarra konflikten mellan Apostlarna. Dessa konflikter är oftast av främmande natur. En Muawijhe-nefarit och dess följeslagare har på vansinnets rand blivit tokiga och hotar Semais nästen runtomkring staden. En grupp Algeroth-kättare lyckas kanske inte tygla sin blodtörst, så istället måste Ilians anhängare stoppa deras räder innan Brödraskapet avslöjar dem.





MUTANT CHRONICLES VÄRLDAR



Det är en stor värld därute.

Eller, rättare sagt, *världar*. Mänskligheten har bostatt sig på solsystemets inre planeter och i asteroidbäludet, som markerar den den mänskliga civilisationens yttersta gräns. För att kunna försvara oss och leva under ett centraliserat styre, eller rentav bara blidka korporationernas effektivitetsbegär, har vi samlat ihop oss i megastäder som sträcker sig hundratals våningar uppåt i skyn och, ibland, lika långt ner i marken. Dessa tusenåriga städers historia förlorades då all insamlad information, och datorerna som krävdes för att ta del utav den, korrumperades av Mörkret.

Större delen av befolkningen lever under ofattbara förhållanden där kriminalitet, sjukdomar och korruption präglar det vardagliga livet. Livet är hårt mot de flesta. Lyckligtvis tillhör äventyrarna inte den gruppen.

Trots överetableringen i städerna, hyser de inre planeterna fortfarande vidsträckta regioner som i stort sett är okända. Det finns tillförlitliga kartor att tillgå, men inte ens den mest omfattande samlingen av uråldriga satellitfoton förtäljer vad som egentligen lever och frodas i Venus djupaste djungler, Mars oändliga öknar och håligheter i Merkurius grottsystem, eller vilka faror som döljer sig i asteroidbältet och på Mars månar.

Vi har redan sett spektrats extrema sidor, Kardinalens ljus och Apostlarnas mörker, men större delen av universum förefaller fortfarande vara mycket, mycket grå.



Här följer nu en djupgående inblick i megakorporationerna, de utbredda städerna och krigshärjade planeterna som är skådeplatsen för Mutant Chronicles. Här hittar du mer bakgrundsmaterial om var och en av korporationerna, deras hemplaneter, olika kulturer och relationer till varandra. Informationen om korporationerna följs av en sektion för spelledaren, ägnad åt Lunas dolda sidor, en undanskymd värld, fylld av faror och äventyr. Slutligen kan vi erbjuda *Luna City Blues*, ett introduktionsäventyr som garanterat ger dina spelare en bra start.



FÖRETAGSVÄLDET

Och så skedde att krämarna slöt sig samman. De såg ut över Jorden och delade upp den mellan sig, de uppförde stora tempel som de helgade i sina namn och lärjungar från när och fjärran flockades omkring dem. De avskärmade sig från den övriga världen, och deras krigare patrullerade de utvalda landens gränser. Få var de som fick se härligheten som doldes bakom murarna, och än färre återvände för att berätta om dem. Och krämarnas makt ökade, och snart styrde de såväl länderna utanför murarna och folken som bodde där.

Men som alla de som saknar Det vägledande ljuset började handelsmännen snart gräla sinsemellan. De stred om land och om guld och om vem av dem som var allas överhuvud.

Allt detta förde de med sig till de unga världarna, och tilldrog sig därigenom det Mörker som snart skulle mångfaldig deras lidande.

- Den Åttonde Krönikan, Megakorporationerna och Kartellen / Lucretii Marcellanius

TILLGÅNGAR GENTEMOT ANSTÄLLDA

Om man jämför korporationernas likvida medel i förhållande till antalet anställda resulterar detta i en intressant tabell.

	TILLGÅNGAR	ANSTÄLLDA
Capitol	31.5%	20.2%
Brödraskapet	24.2%	10.3%
Mishima	9.8%	9.9%
Bauhaus	14.5%	9.2%
Imperial	8.0%	5.8%
Kartellen	0.6%	4.2%
Cybertronic	6.9%	0.9%
Frilansföretag*	4.5%	29.5%
Arbetslösa	—	10.0%

Som du ser kontrollerar Capitol, Brödraskapet och Cybertronic avsevärt mer tillgångar än antalet anställda befogar. Anledningen till Kartellens låga profil är att den får de flesta bidragen, och andra finansiella tillskott från korporationerna. Statistiken för frilansarna är den mest slående. De är många, men fattiga.

HANDELSKORPORATIONERNA

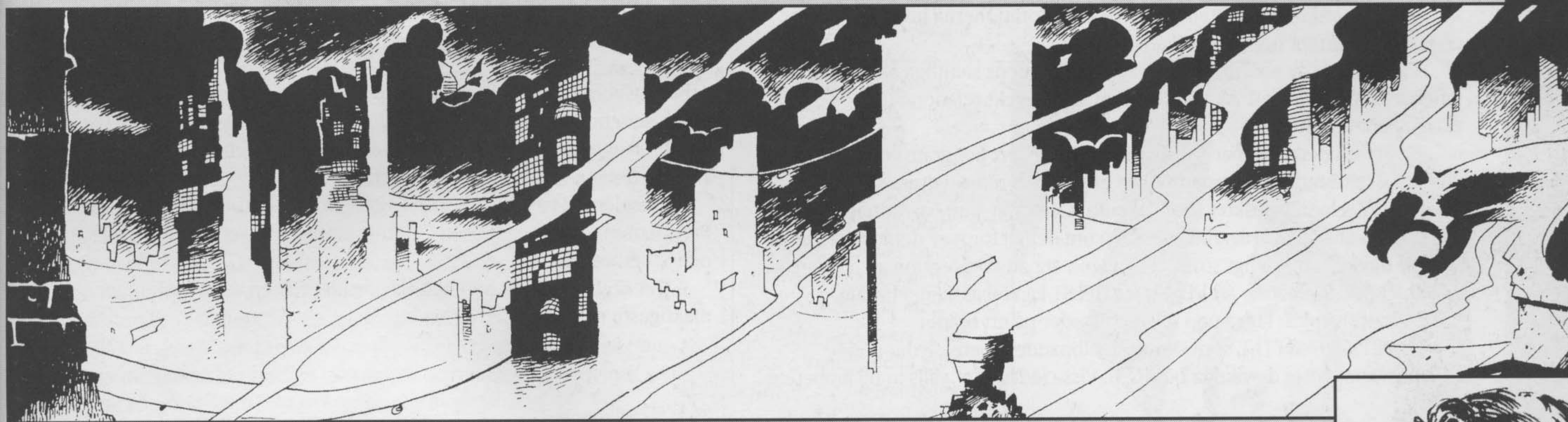
De följande noteringarna är huvudsakligen avsedda för spelledaren, även om rollpersoner som är anställda inom dessa korporationerna är medvetna om det som står här.

Korporationerna kan vara både hjältar och fiender, men oavsett vilket finns de överallt i Mutant Chronicles. Alla föds i en utav de fyra ursprungliga korporationerna... Cybertronic rekryterar sina medlemmar på okänt sätt. Allt som någonsin byggts, även Katedralerna, har uppförts av korporationernas händer. Syftet med varje korporation är att generera vinst, men nuförtiden agerar var och en också myndighet, militärmakt och välfärdsstat.

En del spelledare kommer att gestalta korporationerna som dominerande och världsomspännande, medan andra (speciellt i frilans-baserade äventyr) behandlar dem som reserverade och nästan frånvarande i vardagen. Båda varianterna är korrekta och båda ger två olika synsätt på samma värld.



CAPITOL



Så kom det sig att pionjerna reste Capitols banér i Hjältarnas hav och erövrade Luna och Mars. Och korporationen växte sig stor och mäktig eftersom dess bud var klara, tydliga och rättvisa och dess kultur inbjudande och generös. De for långt och vida och etablerade mänsklig närvaro vart de än kom. Våra Bröder följde i deras spår, men stöttes bort och hånades av de förmätta Capitolierna.

Och så kom de första tecknen på det namnlösa Mörkret i dagen, och de skälvande pionjerna sökte skydd bland de skinande byggnader som sköt upp ur Lunas öknar. Så avslöjade vårt strålande Brödraskap bristerna i Capitol och dess läror, och jätten började förlora fotfästet. Snart var man inblandad i örlog över hela solsystemet, och Capitol förblödde sakta men säkert.

Men de grep efter vart halmstrå de kunde och lyckades hålla sig kvar i kampen trots allt vad våra profeter och siare förutspått. Pionjerna besatt en styrka vi inte hade räknat med, och deras mod saknade motstycke bland de övriga korporationerna. Det var detta som förde Capitol till dess position som ledande kraft och gjorde det möjligt för dem att fortsätta långt efter det att de avskrivits av sina motståndare.

Och så var det när Capitol tog de sista stegen mot den omvälvande era som var Nathaniels.

- Den Åttonde Krönikan, Megakorporationerna och Kartellen / Lucretii Marcellanuis



AFFÄRSFILOSOFI

«Capitol är affärer. Affärer är Capitol». De uråldriga orden från ordförande Darrelmeyer upprätthåller och styr fortfarande det Capitolska samhället. Profit och stolthet är mer dominerande i Capitol än i någon annan korporation. Capitol strävar efter att styra produktionskedjans samtliga länkar, från råvaruutvinningen till monterandet och försäljningen av produkten. Till skillnad från de andra korporationerna är Capitol ovilligt att samarbeta med oberoende frilansare, utan försöker istället köpa upp dem de bedömer sig ha nytta och behov av. De använder sig ytterst sällan av vapenmakt när de erövrar andra företag.

Den förhärskande filosofin inom Capitol är att erbjuda kunden den perfekta produkten, oavsett vem kunden är och vad han vill ha: «You name

it, we make it.» Därför spenderar Capitol också stor energi på marknadsundersökningar, och designstudios och annonsbyråer ges fullt upp att göra, och eftersom flertalet Capitolier föredrar pålitliga men billiga produkter – särskilt Capitol-tillverkade – är detta också korporationens specialitet. Eftersom de är säkra på att deras produkter säljs i miljontals exemplar kan de lägga ned stora summor på utvecklingsarbete.

Capitol är nästan fantastiskt orienterade mot handel, vilket gör att andra korporationers varor finns att köpa i Capitolbutiker. Medan du knappast skulle hitta billigt mishimanskt skräp i en imperialbutik, finns det garanterat på hyllorna i Capitols konsumentarkader.

På exportmarknaden gäller endast en filosofi: att knäcka motståndarna med lättåtkomliga varor till lägre priser. «Bättre såld än bra» är ett vanligt uttryck, om än inte officiellt. Och det fungerar – marknaden utanför Capitol ställer inte så höga kvalitetskrav som hemmamarknaden.

På tillverkningsidan har Capitol intressen i samtliga branscher, och korporationens totala varuproduktion är enormt stor – cirka 20% större än Mishimas som har den näst största produktionen. Capitols produkter är ofta modernt designade och inbegriper det senaste i teknologiväg.

Vid sidan av hantverksindustrin är dock konsumtionsvaror med inriktning på massmarknaden Capitols huvudsakliga inkomstkälla. Som ledande part inom livsmedelsindustrin kontrollerar Capitol en stor del av solsystemets livsmedelsproduktion, mest tack vare de enorma tillgångarna på «bondeplaneten» Mars. Korporationens strategi är att med stöd av en aggressiv marknadsföringsdivision exportera till systemets samtliga hörn. Denna del av verksamheten har också ett nära samband med nöjesindustrin.



STRUKTUR

I ordets bokstavliga bemärkelse är det egentligen bara Capitol som är en äkta korporation, eftersom makten i de övriga korporationerna brutalt ryckts ur grundarnas händer och getts till aristokratin.

Capitol leds av en STYRELSE där korporationens samtliga aktieägare innehar en plats och ett antal röster som står i direkt relation till aktieinnehavets storlek.

En styrelseledamot har två ansvarsområden, ett geografiskt och ett affärsmässigt område. En ledamot kan exempelvis representera samtliga invånare i Zeeland-distriktet i San Dorado, samtidigt som han är talesman för alla Capitol-anställda gruvarbetare. Även om denna form av demokrati inte är särskilt direkt är den långt större än i någon annan korporation, och vidare så är det faktiskt så i teorin att VEM SOM HELST kan bli aktieinnehavare – förutsatt att han kan lägga upp några miljarder på ett bräde.

ARBETSUTSKOTTET, som sköter det löpande arbetet, lyder under styrelsen som fattar de viktiga besluten. Vissa ledamöter väljs in till ämbetena,

medan andra väljs ut av presidenten eller arbetsutskottet.

PRESIDENTEN

Arbetsutskottets ordförande kallas «presidenten». Även om hans uppgift är att organisera och övervaka arbetsutskottets verksamhet sträcker sig hans makt mycket längre än så, bland annat till att ha sista ordet i flertalet frågor rörande korporationens säkerhet och finanser.

Presidenten väljs av arbetsutskottet, som i sin tur väljs av styrelsen. Presidenten utser personligen Capitols representanter i Kartellens Högsta råd och Säkerhetsråd.

Det säger sig självt att Capitols president är en av solsystemets mäktigaste män.

CAPITOLS VÄPNADE STYRKOR

FLYGVAPNET

Capitol Air Forces, CAF:s, jaktpiloter tillhör den mest beryktade och glorifierade militärpersonalen, och flertalet unga Capitolier drömmer om att en dag bli jaktpilot. Jaktplanen är de bästa som går att få tag i, och de är beväpnade med såväl de mest effektiva som dyraste vapnen. CAF:s flygaräss anses vara de bästa i solsystemet.

MARKSTYRKORNA

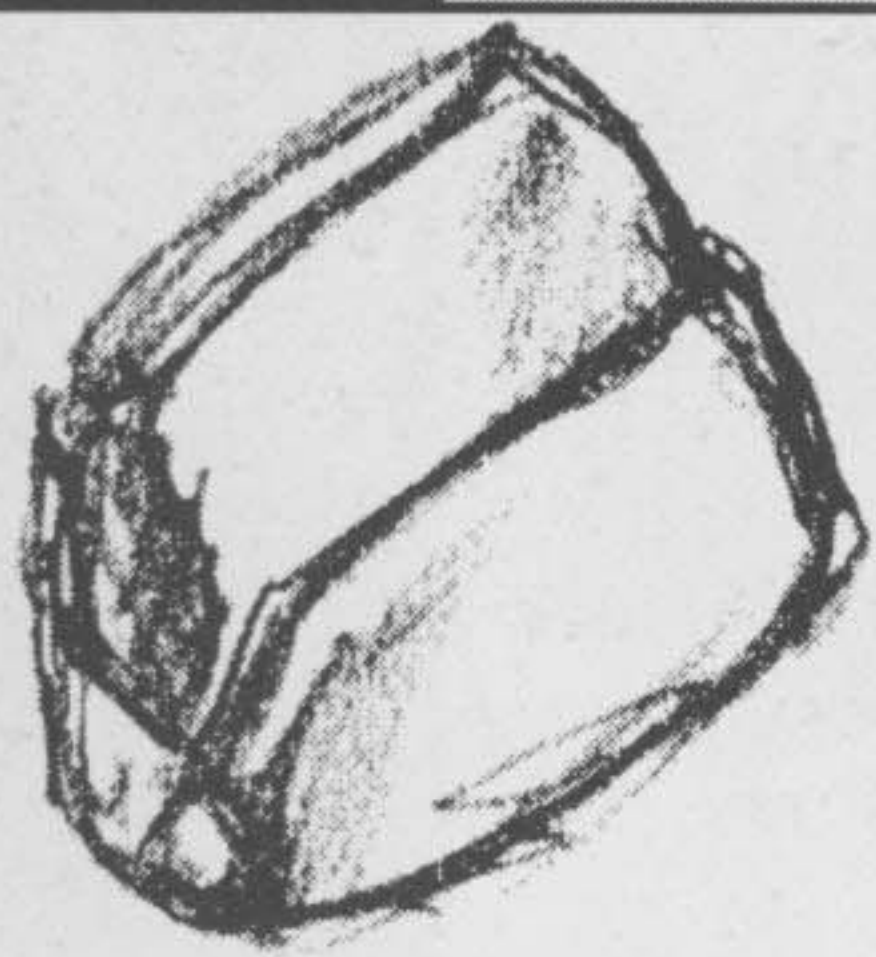
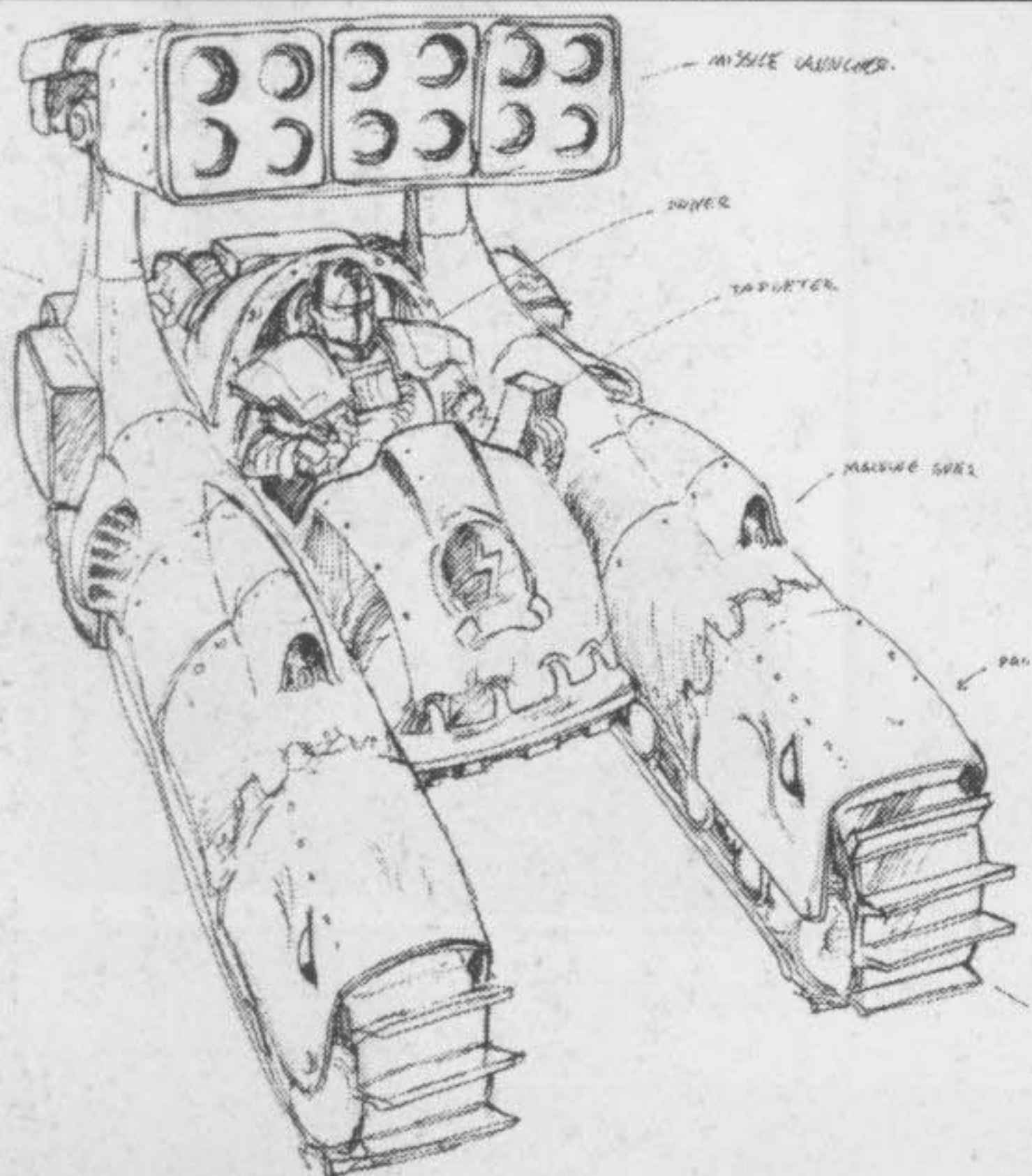
Capitol Ground Forces, CGF, framlever ett oglamoröst och hårt liv i flygvapnets skugga. Trots att de är absolut nödvändiga för korporationens överlevnad, man har faktiskt problem att rekrytera tillräckligt mycket folk till markstyrkorna. När hotet varit mycket akut, särskilt vad gäller den Mörka Legionen, har AFC's överkommando tvingats tvångsinkalla folk till försvarstjänst.

Capitols markstyrkor är jämnt fördelade över dess bosättningar, och ligger koncentrerade i basläger innehållande tiotusentals man i ständigt hög beredskap (en, tre eller tolv timmar).

Mer än en framgångsrik affärsman har gjort en vända inom AFC, och det har visat sig var precis det lyft som deras karriär behövde.

mot den enda «neutrala» motståndaren, den Mörka Legionen, lyckas inte AFC bättre än någon annan.

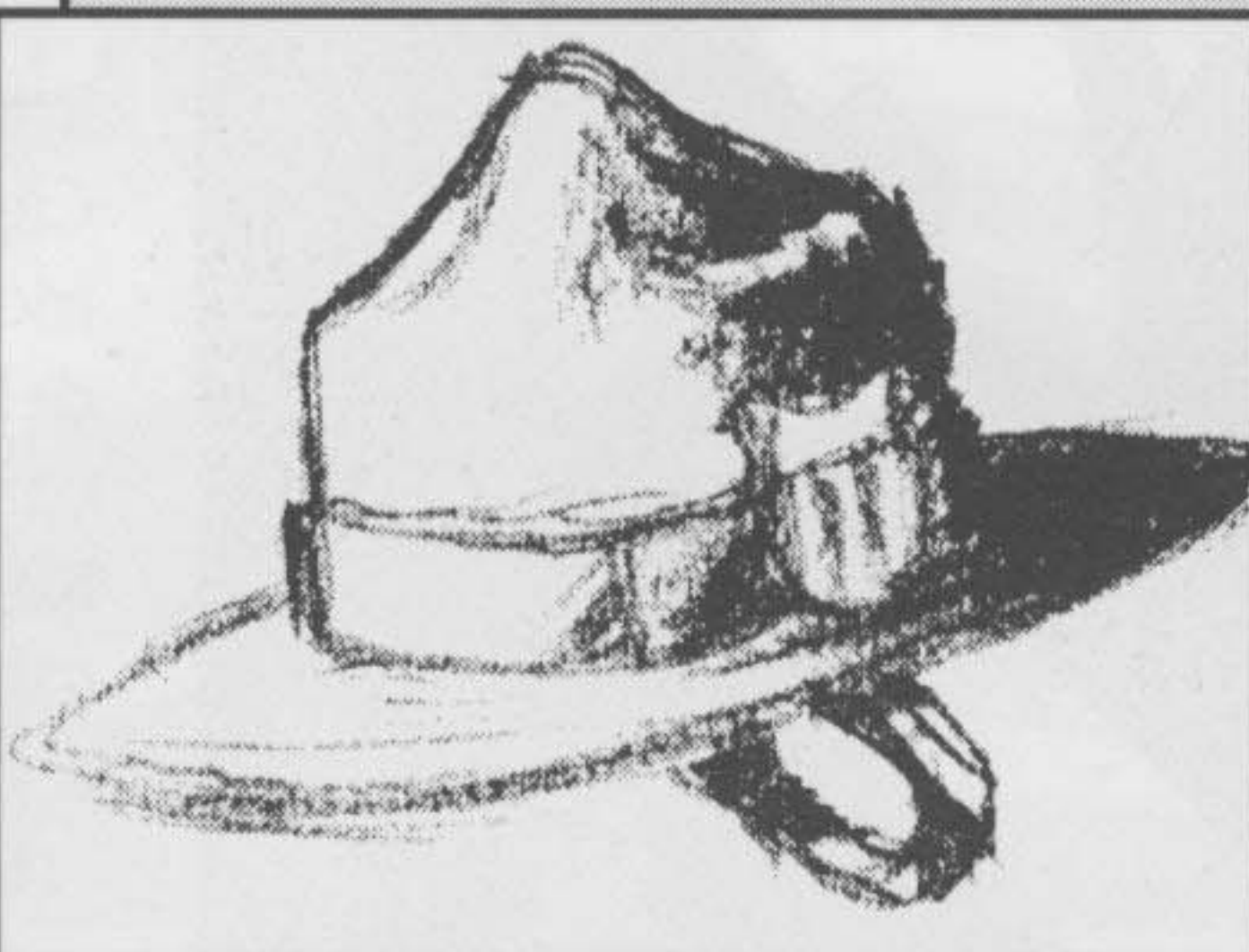
Massförstörelse- och pansarvärnsvapen – huvudsakligen luftburna – är de högst prioriterade vapentyperna inom AFC. Markstyrkornas uppgift är att följa upp flygattackerna, erövra och försvara territorier.



AKTIEÄGARNA

Nedan följer en lista över de viktigaste aktieägarna i Capitols styrelse:

Abrams	5.2%
Gibbs	5.2%
Colding	5.2%
Hendryx	5.2%
Ewing	5.1%
Lavache	5.0%
Berenger	4.7%
Darrelmeyer	3.6%
Irving-Jorgensen	3.6%
Kell	3.6%
Wood	3.6%
Övriga aktieägare (totalt 679)	50.0%





OFFER OCH FRAMGÅNG

Charles W. Colding blickade ut över församlingen. De som samlats var hans barn, hans efterföljare och hans bröder och systrar. De hade satt honom där han satt idag: på maktens topp, i position att forma framtiden och att styra frihetens styrkor i den sista striden mot Mörkret.

Han reste sig under mullrande applåder och närmade sig den församlade pressens mikrofoner. Detta var ett ögonblick han delade med miljarder människor över hela solsystemet, ett historiskt klimax, ett ögonblick då ridån skulle falla och avslöja en ljusare framtid. Colding rättade till slipsen och fixerade blicken mot de kameror som vidarebefordrade hans ansikte till TV-apparater på avlägsna världar. Han log och sökte i minnet efter sin öppningsfras.

«Mina damer och herrar, journalister och tittare i hemmen.» Hans vida gester inbegrep samtliga närvarande som iakttog honom med ett intresse så starkt att luften tycktes spraka av elektricitet.

«Vi står idag vid ett historiskt vägskäl. Ni, vår stora korporations folk, har givits uppgiften att välja vilken väg vi ska ta. Ni kunde ha valt att fortsätta på samma gamla väg, utan vare sig hopp eller ljusning i sikte, eller att ta en ny osäker väg som kan leda er tillbaka till ljuset».

Colding höjde rösten och studerade församlingen med en sådan hängivenhet att många fick tårar i ögonen. Ingen kunde bortse från hans referens till Brödraskapet. Låt dem undra, tänkte Colding. Låt Brödraskapet komma till mig för en starkare allians.

«Och jag är stolt över att se att ni har valt att kämpa, att slänga ut de gamla – ja, jag skulle till och med vilja säga orkeslösa – representanter som ägnat de senaste åren åt att vända kappan efter vinden. De har dragit våra värderingar i smutsen och låtit Mörkret falla över oss.»

Vid dessa ord drömde Colding sin knutna högerhand i bordet. Västerhanden hölls högt upp i luften, även den knuten.

«Men ni har visat dem vad ni vill. Ni har sagt att det får vara nog. Vi kan inte stilla tigande se på när vår stora korporation, skapad av våra förfäder och oss själva, säljs ut och förstörs. Ni har valt att kämpa, och under min ledning ska vi kämpa. Vi ska fortsätta i vår strävan, och vi ska se till att vi förblir den största maktaktorn i den fria världen. Vi ska förse andra med Frihetens ljus och ge alla andra ett strålande exempel att följa.»

Colding gjorde en dramatisk konstupaus medan han förde samman händerna framför sig.

«Men det kommer att bli svårt. Många kommer att tvingas till stora

offer för det stora flertalets skull. Dessa offer kommer att göras i Frihetens namn och för allt det goda som finns inneboende i människan, och de kommer att kommas ihåg för all framtid.

Även jag gör ett sådant offer nu. Jag vet att min uppgift inte kommer att bli lätt, och jag kommer att arbeta dag och natt tills dess jag faller död ner i kampen mot Mörkret eller lyckas. Vi måste alla göra offer för att nå framgång. Det är med dessa ord jag vill påminna er alla, bröder och systrar, om den svåra tid som väntar oss, men också om det hopp ni nu har och den trygga vetenskapen om att vad som än händer så har vår korporation skapats av så starka värderingar att den alltid kommer att överleva.»

Med sänkt huvud tillkännagav han så med ödmjuk röst:

«Jag accepterar härmed posten som ordförande för Capitols arbetsutskott.»

Colding kunde nästan hör jublet och applåder från alla Capitol-medborgare runtom i universum. Så det är såhär det känns att vara Gud, tänkte han.



AH/UH-19 GRAPE-SHOT/GUARDIAN

Denna kraftfulla flygande befästning togs fram för Capitol Air Forces räkning av Secord United, Inc. som en konverterbar attack- och transporthelikopter. Attackversionen, GRAPESHOT, används som flygunderstöd för infanteri där den eldberedd hovrar gömd bakom en bergkam eller skogsdunge upp till ett tusen meter från målet. Transportversionen, GUARDIAN, används antingen för transport av ammunition eller sårade, eller – utrustad med jet-turbiner – som ordonnans-, observations-, spanings-, eller kommandocentral.

(Angivelserna nedan gäller olastad, fulltankad helikopter. Värdena inom parentes gäller fullt lastad)

Längd: 49,5 m

Besättning: 2 (Grapeshot: 3)

Maxhastigh.: Standardutförande: 150 (100) km/h,

Externa jet-turbiner: 250 (200) km/h

Aktionsradie: ca 900 km

Stridsradie: ca 200 km

Max lastkapacitet: Standardutförande: 9,4 (2,2) ton,

Externa jet-turbiner: 7,4 (0,2) ton

Lastutrymme: 12 fullt utrustade soldater (2 ton) eller 1 APC (5,2 ton)

Beväpning: 4x30 mm tvilling-automatkanon i automatiska torn, 1 åtta pipig 25 mm Gatling i bemannat sidotorn (Grapeshot), 8 balkar för bomber, raketer, robotar eller akan-kapslar (450 kg var), 2 balkar för externa jet-turbiner eller multi-missil ställning (1800 kg var)

Pansar: enlagers Chobham (SF 6)

SPECIAL-STYRKORNA

För särskilt viktiga uppdrag använder sig Capitol av sina specialstyrkor, men detta är faktiskt ett område där Capitol ligger i underläge jämfört med sina motståndare. Merparten av resurserna kanaliseras till

FLOTTAN

Liten men stolt. Välutrustad, men ofta numerärt underlägsen. Den allmänna filosofin bakom Capitols flotta är kvalitet före kvantitet och att kunna samla sin mångfunktionella attackstyrka, bestående av olika fartyg och vapensystem, och vara beredd på alla typer av uppdrag. De interplanetära styrkorna (vanligen kallad «rymdflottan») tjänar också under CNC.



de reguljära marktruppernas elitförband snarare än till specialstyrkorna.

De mest välkända av specialstyrkorna är «THE FREE MARINES» som används över hela solsystemet till allehanda uppdrag och kan jämföras med vanliga elitsoldater; «THE SEALIONS», ett amfibiskt CNC-förband stationerade i Graveton-arkipelagen på Venus; «SUNSET STRIKERS» på Merkurius och sist, men absolut inte minst, «THE MARTIAN BANSHEES» framförallt använda i kriget mot Mishima på södra Mars.

UTRUSTNING

Vad det gäller utrustning och teknologi är AFC väldigt splittrat mellan de som har och de som inte har. Å ena sidan har de den bästa tillgängliga utrustningen, men de har å andra sidan inte särskilt stora mängder av den. Det de har är först och främst koncentrerat till elitförbanden och flygvapnet, medan de reguljära styrkorna får nöja sig med standardutrustning. Denna är i och för sig inte underlägsen motståndarnas, men den är långt ifrån bäst.

UNIFORMER OCH ORDNAR

Det är en stor ära att tillhöra Capitols försvarare, men när det kommer till belöningar för utförda tjänster försvinner ett uppskattande ord och en klapp på axeln lätt i mediaflödet inom solsystemets största korporation.

Därför använder sig AFC av

en stor flora medaljer och hedersutmärkelser för plikttrogen eller extraordinär tjänst. Uniform ska alltid bäras, utom under permissioner längre än femton dagar eller hemliga uppdrag. I enlighet med detta åtnjuter uniformerad personal särskilda rättigheter och lyder under militära lagar och regler istället för civila, som är mycket hårdare. Dessutom får man generösa rabatter i flertalet affärer och serviceinrättningar.

MARS OCH SAN DORADO

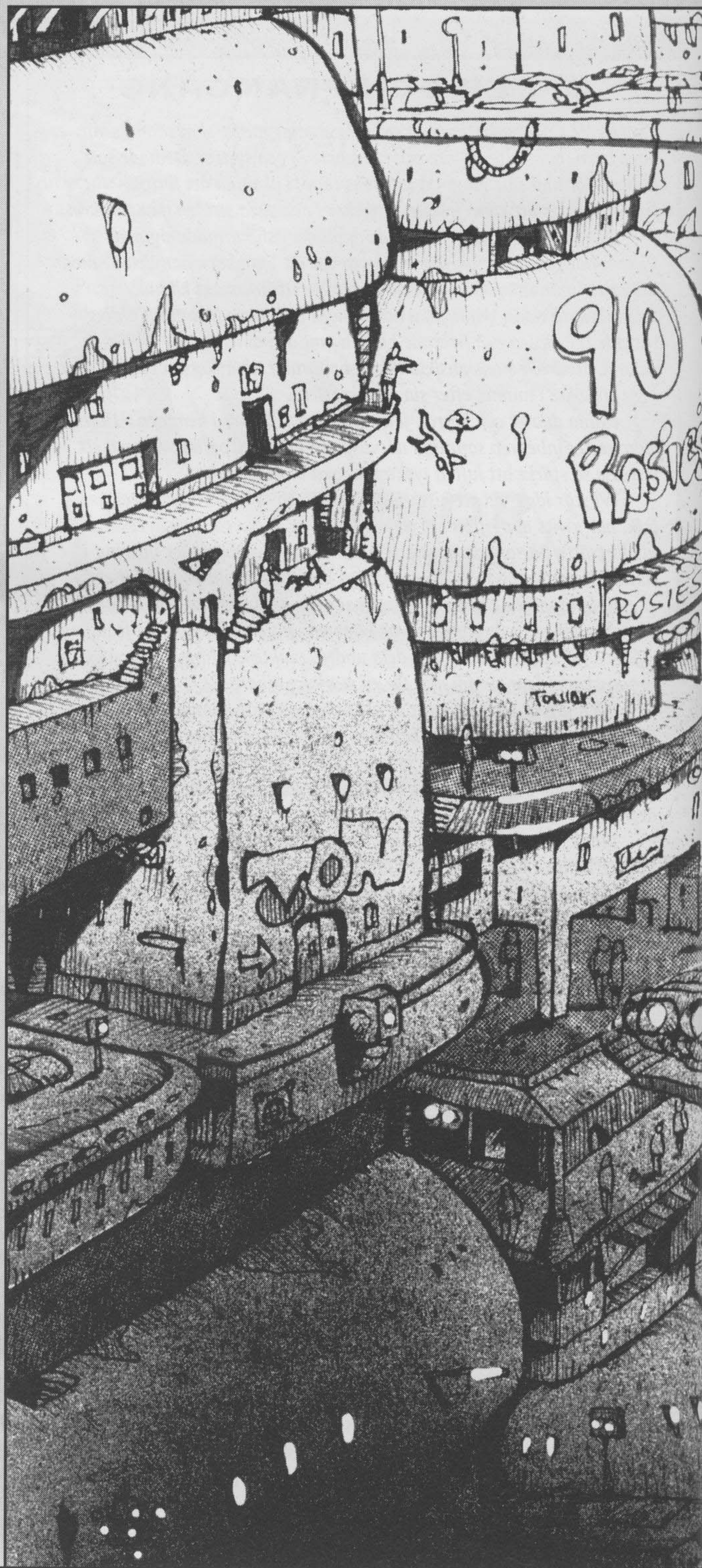
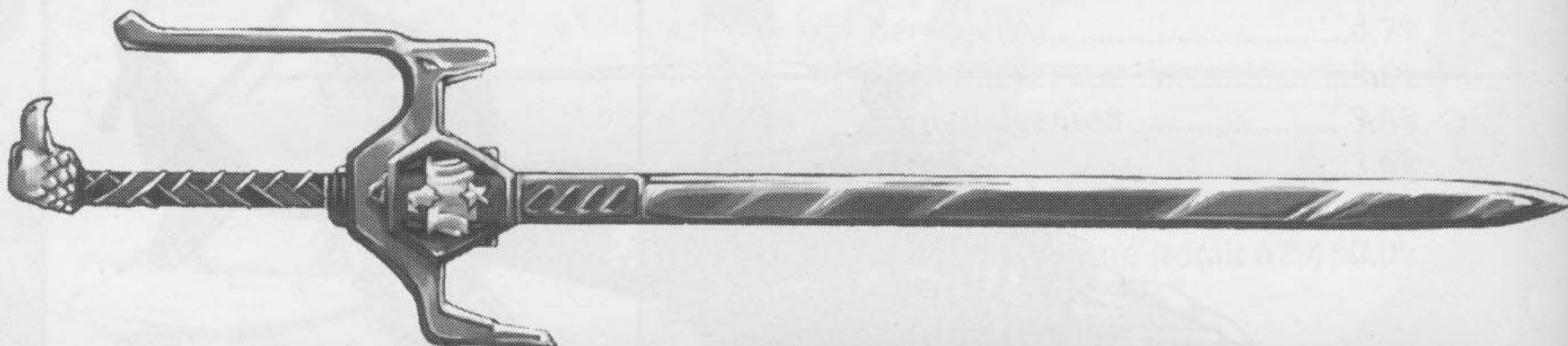
Mars, den röda planeten, den stora «ladan», pionjärearnas hemvärld, är – åtminstone ur Capitols synvinkel – «Capitols bakgård». De kontrollerar nästan tre fjärdedelar av planetens yta, medan den sista fjärdedelen upptas av några

Imperial-flottbaser och bosättningar, ett dussintal Mishima- och Bauhaus-städer och en handfull

CAPITOLS HEDERSSVÄRD

Detta svärd har enbart symbolvärde och är inte avsett för strid. Det ges till officerare som har fått Ordförandens hjältekors för sin tapperhet i strid eller andra tjänster de gjort korporationen. Till skillnad från korset kan svärdet inte ges till civilister.

V	L	STY	SKA (1H)	SKA (2H)	PRIS
4.0	115	9	1T4	1T6	0



citadell. Trots årtionden av beläringar, anfall och bombardemang har inte ens Capitol lyckats sopa bort den Mörka Legionen från Mars yta.

Mars är knappt tredjedelen så stor som Jorden och till större delen täckt av ofruktbara och klippiga ödemarker och djupa, svarta och nästan helt livlösa hav. Detta är emellertid inte en helt sanningsenlig bild av situationen, eftersom att ett gigantiskt kanalsystem genomsyrar större delen av den norra hemisfären och korsar hela Freedom lands. Utvecklingen har dock stannat upp i och med striderna mellan korporationerna och den Mörka legionens närvaro kring Saladins och Absoloms citadell.

Det bör också nämnas att solsystemets största stålindustri är belägen på Mars, i Valley Forge.

SAN DORADO

Inklämd mellan de mäktiga Kirkwoodbergen, den jättelika Marinerkraterns sluttningar och Lugnets havs stränder ligger San Dorado, Capitols «huvudstad» och näst efter Luna solsystemets största stad. Här finns merparten av Capitols tillgångar.

Det är omöjligt att närmare beskriva San Dorado med annat än att kalla den en «all-roundstad». Den innehåller alla slags industrier, fabriker, serviceinrättningar, offentliga byggnader och kontor. De norra ytterområdena karaktäriseras, liksom områdena någon hundratal kilometer norr om San Dorado, av tusentals oljekällor vars pumptorn sträcker sig hundratals meter upp mot den klarblå himlen. Intill dessa för Capitol så livsviktiga oljefält ligger Effenbergergruvorna, som ger Capitol en stor del av de råvaror man behöver.

San Dorado sägs vara den bäst organiserade megastaden i solsystemet, men när man står på stadens gator är omöjligt att förstå hur någon skulle kunna påstå det. Det är nästan omöjligt att se himlen ovan sig för alla motorvägar, korsningar, avfarter och rälsar som löper mellan byggnaderna, och vänder man blicken nedåt är gatorna ständigt igenproppade – om man nu ens kan se gatorna. Att föra en normal konversation är omöjligt. Biltutor, visslor, skrik och tjutande däck hörs omkring dig. Det känns att du står i hjärtat av världens största korporation.



SKYTTEGRAVARNA

Mars har inte haft fred sedan den förste Imperialsoldaten satte sin fot på planetens yta. Sedan dess har Mishima och Bauhaus följt i Imperials spår och etablerat såväl militära utposter som bosättningar, ofta i kombination.

När Mörkret väl dök upp i människans värld dröjde det inte lång tid

BEFRIELSE

En skakning för genom landsättningsfarkosten. Sergeant Miller kollade kronometern och skrek ut order till de meniga.

«OK, marines – skärpning! Jag vill inte ha nåt jidder när vi går ner. Snabbt och smidigt, helt enligt reglementet. Balla inte ur som sist. Kolla vapnen ordentligt. Moore, du går först. Gibbons, Jones – tack Moore. Resten kör på i Delta-formation.»

Farkosten skakade till när den tog mark, luckan för blixtsnabbt ned och männen hoppade ut.

Med en veterans hela skicklighet och vana tog Moore täten med ett hårt grepp om sin tunga kulspruta M89. Han studerade området samtidigt som han vidarebefordrade en ständig ström av information till sin stridskoordinator.

«Jag står i en liten glänta, 25 meter i diameter, omgiven av träd. Enstaka klippblock ligger utströdda här och två... nej, tre lik. Free Marines. Vapnen avlägsnade.»

Gibbons och Jones följde efter Moore och sökte av området med sin bevakningsutrustning, hela tiden eldberedda. Stridskoordinatorns röst sprakade till i deras headsets:

«Se upp för fiendepatruller, möjligen med Capitolvapen – förmodligen M-åttio och M-sexnollsexor. Iaktta extrem försiktighet, lämna området snarast.»

Sergeant Miller följde de två sista männen i hämlarna. Han ogillade situationen – allt han hade var tio man, och bara tre av dem hade stridserfarenhet. Gruppen som skickats ut på rekognisering hade försvunnit, men generalerna hade beslutat att gå vidare med operationen i alla fall, och det var det som fick Miller att känna sig illa till mods. Det tydde på att officerarna visste något om läget de inte ville avslöja för soldaterna. Bara Kardinalen visste vad ödet hade i beredskap åt dem.

Gruppen följde snabbt efter den tungt beväpnade Moore medan landsättningsfarkostens motorer gick upp i högar. Luckan stängdes och farkosten lyfte från marken.

Miller såg den försvinna bort över himlen och kände en intensiv lust att få komma tillbaka in under den bepansrade landsättningsfarkostens beskydd igen. Så hörde han Moore skrika till över intercomen.

«Fiender, nära, närmar sig ytterligare.» Stridskoordinatorns lugna och torrt koncentrerade röst sprakade till i männens headsets.

«Två grupper klockan tolv och tio. Närmar sig snabbt, förmodligen lätt beväpnade. Uppskattat antal femton, men det är svårt att säga säkert.»

Miller tog sig snabbt upp i täten. Det var detta han tränats för, levde för. Adrenalinet slog till och han bytte snabba blickar med Moore och Gibbons.

«Ok, gubbar, järnet nu. Ta skydd bakom stenarna där. Korta, kontrollerade eldskurar. Kom ihåg: det är vi eller de.»

Gruppen kastade snabba blickar mot den omgivande skogen medan de intog sina eldställningar. Befrielsen av Freedom Lands hade börjat, men ingen av männen visste vilka de befriade, eller ens från vem.



förrän det visade sitt fula tryne på Mars. När det första citadellet började byggas på San Dorados exakta antipod sändes Capitoltrupper omedelbart iväg för att krossa den Mörka Legionen innan de hann sprida sig ytterligare.

Men inbördes strider, förräderi och elakt spel stoppade styrkorna innan de ens nått sitt mål: Imperials infanteriluftvärn sköt av okänd anledning men med katastrofala följder, ned fyra femtedelar av attackstyrkan. Dessutom besköt Capitols artilleri de trupper det var meningen att de skulle ge understöd.

Nefaritfursten Saladins citadell färdigbyggdes och förstärktes långt

bortom vad mänsklig teknologi kunde rå på, och fler citadell följde i dess spår. I dessa avlägsna krigszoner rasar ett fruktansvärt och evigt krig, ibland i tysthet och nästan bortglömt, ibland så våldsamt att hela planeten skakas och San Dorados skyskrapor sätts i gungning.

Mars citadell är helt inringade av skyttegravar, murar, vallgravar, befästningar, vaktorn och elektriska taggtrådsstängsel. Det är ett resurskrävande jobb, men det måste göras om Capitol skall ha en chans att hålla Mörkret stängd.

CAPITOLS PARTNERS

«The Capitol way» märks tydligt i korporationens utrikesaffärer och diplomatiska relationer med motståndarna. Vetskapen om att ekonomisk välgång beror på fördomsfrihet och diplomati gör att till och med den mest hänsynslösa attack från de andra korporationerna, kan förlätas.

MISHIMA. Merkurius och arvfurst Moyas affärsimperium utgör Capitols största exportmarknad, och de två korporationerna är

sällan inblandade i öppen strid. Trots att Capitol är helt självförsörjande importerar man stora kvantiteter av Mishimas billiga elektronikprodukter av hög kvalitet för att fylla ut hyllorna i lågprisvaruhusen.

BAUHAUS. Bauhaus dyra och extremt välgjorda produkter finner alltid sina köpare, naturligtvis även inom Capitol – även om de är förbehållna de övre skikten inom företaget. I gengäld får Bauhaus en stor del av sina råvaror från Capitols gruvor på Mars.

IMPERIAL. Trots att det finns vissa kontakter mellan de två korporationerna har Capitols affärsmän aldrig riktigt stått ut med Imperialfolket – vare sig vad gäller deras mentalitet eller de «tjänster» de tidigare gjort Capitol. Om det inte hade varit för de odiskutabla ekonomiska fördelarna i att göra affärer, hade de två knappast ens talat med varandra.

CYBERTRONIC. Trots att Capitol och Cybertronic inte är de bästa vänner, så är de absolut inte fiender och de två korporationerna har omfattande affärsrelationer. Det är kanske här «the Capitol way» syns allra tydligast: ingen annan korporation har en så fördomsfri och öppen relation till Cybertronic.

BRÖDRASKAPET. Capitol är unikt i så motto att man inte uttryckt någon officiell ståndpunkt angående Brödraskapet. Brödraskapet respekterar detta, förmodligen beroende på det faktum att nittionio Capitolier av etthundra hursomhelst lyder Brödraskapets vartenda ord.



SKRAPAN

Skrapan, Capitols ambassad på Luna, är ett lysande exempel på korporationens makt. Den 170 våningar höga byggnaden i svart stål och glas ger ett mäktigt och stolt intryck där den står ständigt belyst av stora strålkastare.

Skrapans viktigaste funktion är den som huvudkontor för Luna-administrationen, och den är nästan lika stor som Capitols högkvarter på Mars. Skrapan är ytterst väl bevakad, och de tre nedersta våningarna inhyser, trots att de ser ut som att vara vanliga kontorsytor, ett helt kompani med elitsoldater som beskyddar Skrapan till vilket pris som helst. Capitol ser Skrapan som ett tecken på korporationens storhet och många chefer fruktar att den kan bli attackerad av de andra megakorporationerna eller, ännu värre, den Mörka legionen.

CAPITOLDOLLARN

På myntets ena sida syns Capitols logotyp, den dykande örnen, och på den andra sidan värdet och en liten notering om var myntet präglats. Mynten har följande valörer: \$100, \$20, \$5, \$1, 50 cent och 10 cent, samtliga i silver. De används flitigt i asteroidbältet, eftersom bosättarna där handlar med Mars, men Capitoldollarn syns väldigt sällan inne i Luna. 1 Capitoldollar (CS1) = 100 cent (c100) ungefär=7 Kardinalsmarker.

CAPITOL SECURITY SERVICE

CSS är det största polisföretaget inom Capitols område, och den som oftast används. Företagets polismän och kvinnor är kända för att vara jämförelsevis rättvisa och artiga, och agerar inte alls med den hänsynslöshet och brutalitet som exempelvis Cybercuritys poliser.

Capitol-snutar är vanligtvis beväpnade med ett lätt eldhandvapen och en batong, men skulle uppdraget förväntas bli våldsamt kan beväpningen utökas med hela det militära sortimentet, skottsäkra västar, benskenor och axelskydd, kravallsköldar och -hjälm, automatkarbiner och kulsprutor.

Det är ett högstatusyrke att vara polis inom CSS, de genomgår omsorgsfull utbildning och respekteras av såväl Capitolier som besökare.

CSS jurisdiktion gäller dock inte korporationsärenden: de tillåts inte vidta åtgärder mot själva megakorporationen – det arbetet sköts av Internal Investigations.

PRESIDENTEN

Charles William Colding, 46 år och före detta VD för Colding Arms, Inc., är den mäktigaste mannen inom Capitol – och kanske också inom solsystemet, näst Kardinalen. Colding är kort, blekhyad och mager, men är extremt karismatisk och besitter en enorm övertalningsförmåga. Capitol har under hans ledning ökat sin totala nettoproduktion med 2,6%, vilket är något av ett rekord.

BAUHAUS

För en fullständig och detaljerad beskrivning av de vapen och fordon som beskrivs i det här kapitlet, se Bauhausboken.

Och snart blev uppenbart att de fyra kurfurstarna inom Bauhaus företagsimperium strävade efter mer än att bara vara åskådare på den nya stridsscenen. Med en bestämdhet och handfasthet som bara generationer av militär disciplin kan frambringa gjorde man anspråk på den planet kardinal Ignatius sett i sina visioner – den heliga planeten Venus.

Som Capitols pionjärer en gång gjort på Mars rörde Bauhaus nybyggare Venus mäktiga djungler och skapade fästet Heimborg, tecknet på Bauhaus ambition att bära epitet megakorporation.

I ljuset av sin nya position började Bauhaus smedjor producera varor av en kvalitet man inte skådat på långa tider. Överallt blev produkterna som bar det tolvkuggade hjulets symbol, de fyra kurfurstarnas och deras rådgivares symbol, kända för ett nytt tänkande, en stolt filosofi. Bauhaus kvalitetsstämpel ifrågasattes aldrig där det dök upp, och strategin att förse mänskligheten med de bästa varor som fanns att tillgå blev snart något underförstått med Bauhaus.

Men Mörkret lyckades smyga sig in till och med bland Bauhaus hedervärda och obefläckade ädlingar. Våra inkvisitorers tjänster blev alltmer efterfrågade, och i Venus heliga djungler drabbade våra kombinerade styrkor samman med Neros mörka inkräktare, liksom de gör än idag i detta ändlösa krig.

- Den Åttonde krönikan, Megakorporationerna och Kartellen / Lucretii Marcellianus

KUR- FURSTARN

• ERFARENHET ÄR VÅRT ARV •

Bauhaus hierarki är uppbyggd runt de fyra kurfurstarnas anrika familjer. Kurfurstarna var till en början bara korporationens styrelses militära rådgivare, men har numera full kontroll över Bauhaus affärer och ansvarar helt och fullt för varsin gren inom korporationen.

Tack vare den obrutna linjen av militärer inom de fyra kurfurstliga familjerna innehar militären fortfarande en väldigt stark position inom företaget, och det är bara officerare som ges toppositioner. En funktionär med civil bakgrund ges dock snabbt överstes rang eller motsvarande om han skulle visa sig vara tillräckligt värdefull för korporationen. Guldprydda uniformer och ceremoniella svärd är därför vanliga i korridorer och möteslokaler inom Bauhaus företagsimperium.

BAUHAUS KUGGHJUL

De fyra kurfurstarnas släkthistoria sträcker sig långt bak, till tiden före rymdfärderna, då de gradvis lämnade Rådgivarnas korridorer för att nå upp till Styrelsens salar. De fyra och deras ansvarsområden är:

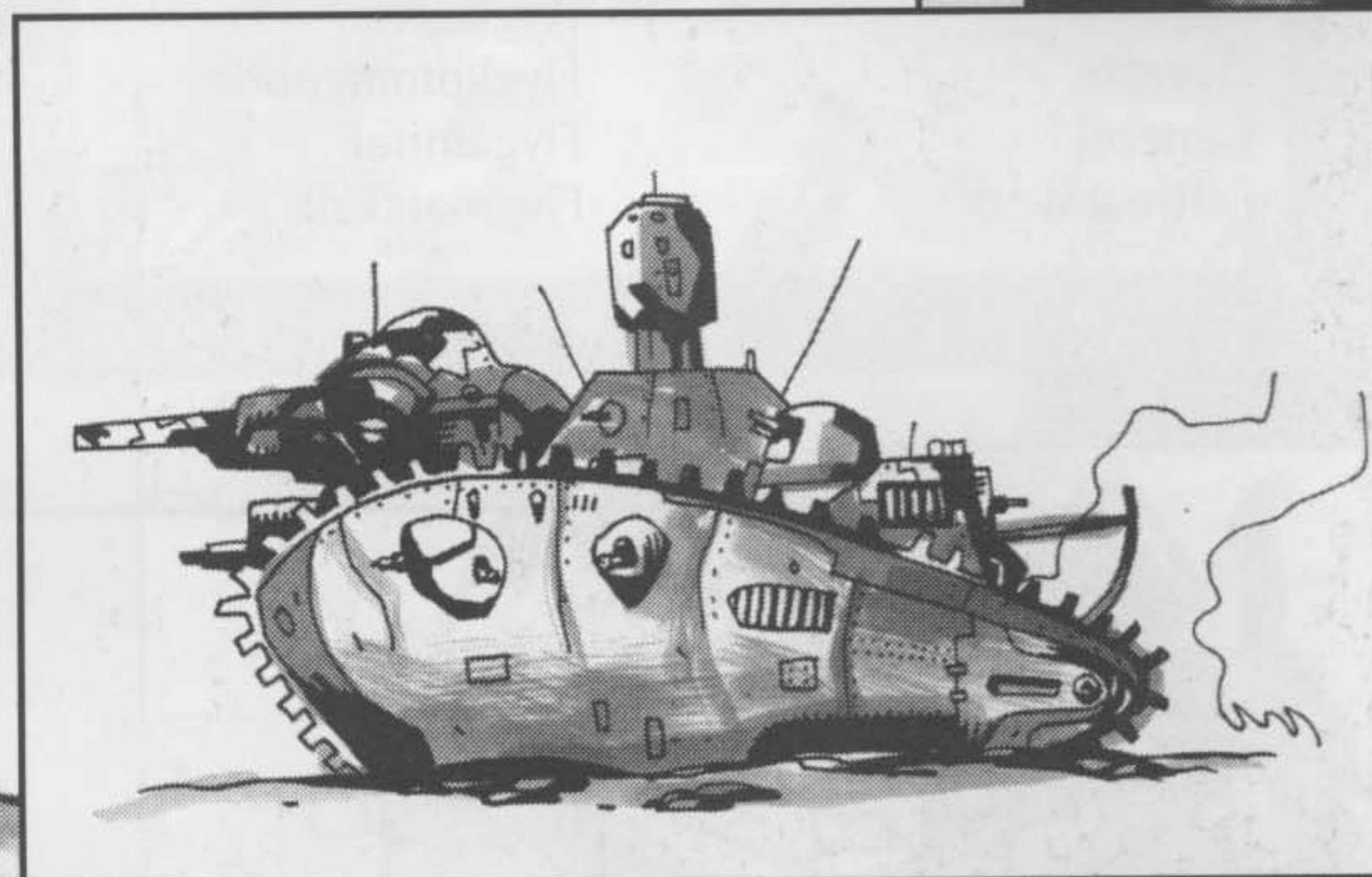
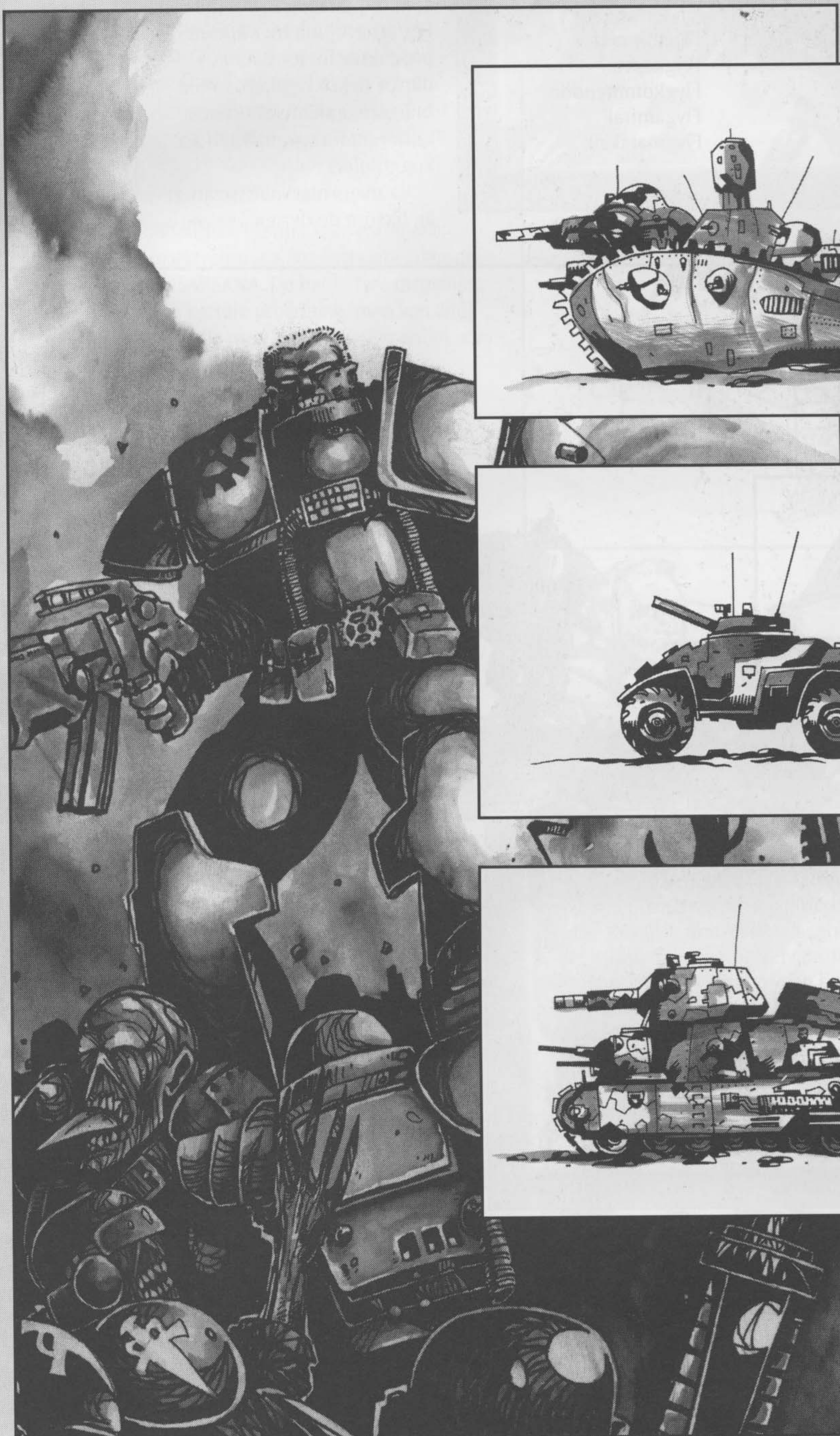
ROMANOV. ÖVERBEFÄLHAVAREN. Det är på generalstabschefen Constance Romanovs axlar det yttersta ansvaret för Bauhaus väpnade styrkor vilar.

RICHTHAUSEN. DIREKTÖREN. Familjen Richthausen är den äldsta av de fyra och det är dess överhuvud, storamiral Stanislaw Richthausen, som har ansvaret för industrin och ekonomin.

BERNHEIM. FOLKETS TJÄNARE. Fältmarskalk Enzo Bernheim ansvarar för de bauhausanställdas välbefinnande och den «sociala tjänstesektorn».

SAGLIELLI. TRONS FÖRSVARARE. Förste flygmarskalk Vittorio Saglielli har en tuff och viktig uppgift, nämligen att leda den interna säkerhetstjänsten, anti-Legionåtgärder och upprätthållandet av rättvisan inom Bauhaus.

Tillsammans bildar de fyra axlarna i Bauhaus kugghjul, och med rådgivarna på sin högra och tronarvingarna på sin vänstra sida blir de de tolv kuggarna. Som alltid inom Bauhaus organisation innehar Brödraskapet en central position som rådgivare och åhörare, här med en Inkvisitor Primus som ordförande i hjulets mitt.





FÖRETAGSSTRATEGI

- HANTVERK ÄR ALLT, KOSTNADEN INTET •

«Bauhaus» har alltid varit liktydigt med kvalitet. Detta är en medveten policy med två syften: att förse det egna folket med det bästa man har, och att kunna konkurrera med övriga korporationer oavsett produkttyp och marknad.

Eftersom att Bauhaus enbart efterfrågar det bästa, är kraven på designers och anställda höga, endast godkända varor tillåts lämna

fabrikerna. Resultatet från samtliga produktionslinjer kan alltid mäta sig med de andra korporationernas topprodukter.

Bauhausprodukterna har dock en nackdel i det höga priset, och ses därför allmänt som ouppnåeliga lyxartiklar. För att erbjuda mer åtkomliga produkter förser Bauhaus därför också butikerna med billigare, enklare alternativ, under andra varumärken än kugghjulet.

Bauhaus marknadsstrategi är, liksom de övriga

megakorporationernas, att producera ALLTING, för att därigenom sprida riskerna. Företagsimperiet innefattar därför också snart sagt alla sorters affärsverksamheter, från råoljeraffinaderier, naturgasfält och koppargruvor till haute couture designstudio, sjukhus, bagerier, finansföretag och snabbmatskedjor.

Om någon industrigren skulle framhållas framför någon annan så skulle det vara den tunga mekaniska industrin, som tillverkar slagtåliga och pålitliga maskiner och fordon åt bygg- och gruvföretag, stålbalkar till skyskrapebyggen och så vidare.

ORDENSÄLLSKAP

Det mest respekterade ordenssällskapet inom Bauhaus är «Venusianska Tempelherrarnas Meritorden», eller Meritorden kort och gott. För att bli medlem krävs att man innehar generals eller amirals grad, har en månatlig inkomst om minst 250.000 kardinalsmarker och att man rekommenderats för medlemskap av minst två medlemmar av ordensstyrelsen.

En annan känd orden värd att nämnas är «Spaldenärorden», vars medlemmar bär en axelplåt i förkromat stål på vänster axel. Flertalet medlemmar är officerare, men även framstående vetenskapsmän och diplomater har valts in i orden.

«Oxia Palus Orden» är ett hemligt sällskap för «preventiva åtgärder» riktade mot den Mörka Legionen. Det sägs att många inkvisitorer och mystiker ingår i denna orden, som har ett ganska dåligt rykte på grund av sina blodiga metoder.

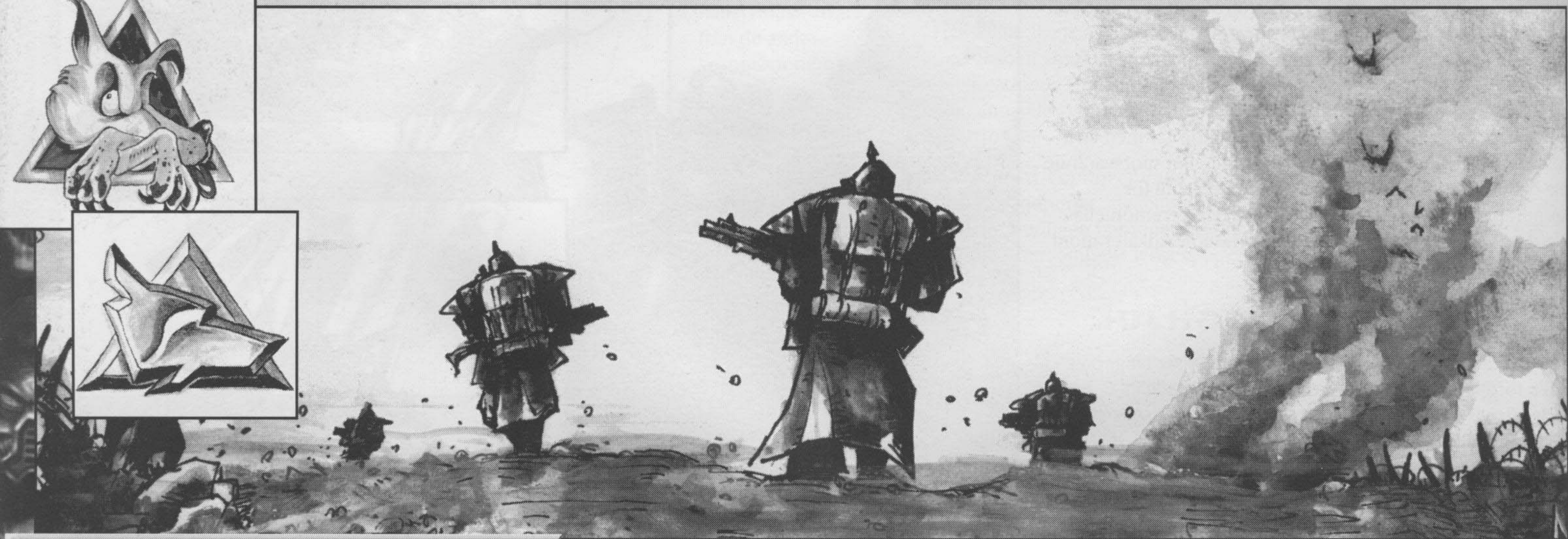
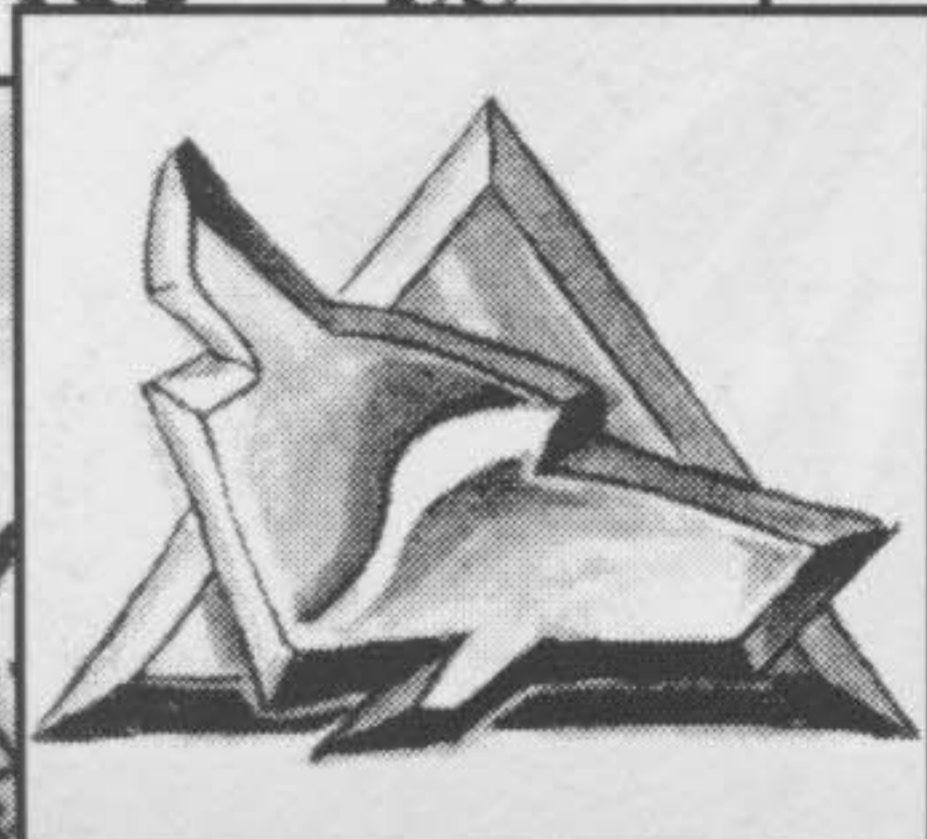
MILITÄRA GRADER

MARKSTYRKORNA

menig/dragon/husar
Sergeant
Sekundlöjtnant
Löjtnant
Kapten
Major
Överste
General
Fältmarskalk

FLYGVAPNET

flygsoldat
Korpral
Flygsergeant
Underlöjtnant
Flyglöjtnant
Flygkapten
Flygkommendör
Flygamiral
Flygmarskalk



VENUSIANSKT NYBYGGARSVÄRD

Ämbetstecknet för kurfurstarna och deras närmaste män är dessa uråldriga bastardsvärd, som vart och ett har sin egen historia. Enligt legenden fördes de till Venus av de första nybyggarna, som använde dem i skogsbruket. För att påminna om dessa modiga pionjärer används de nu som de yppersta hederssymboler och utdelas endast till de som utmärkt sig alldeles speciellt.

V	L	STY	SKA (1H)	SKA (2H)	PRIS
5,0	114	13	1T4	1T6	0

- STOLTHET OCH SÄKERHET •

Det är mycket lättare att beskriva en «typisk individ» inom Bauhaus än inom någon annan megakorporation. Bildningsnivån, inkomsten och mängden inflytande är ganska jämlig inom samhällets alla nivåer, vilket reflekteras i ett

EN BAUHAUSER

ganska likartat sätt att tänka.

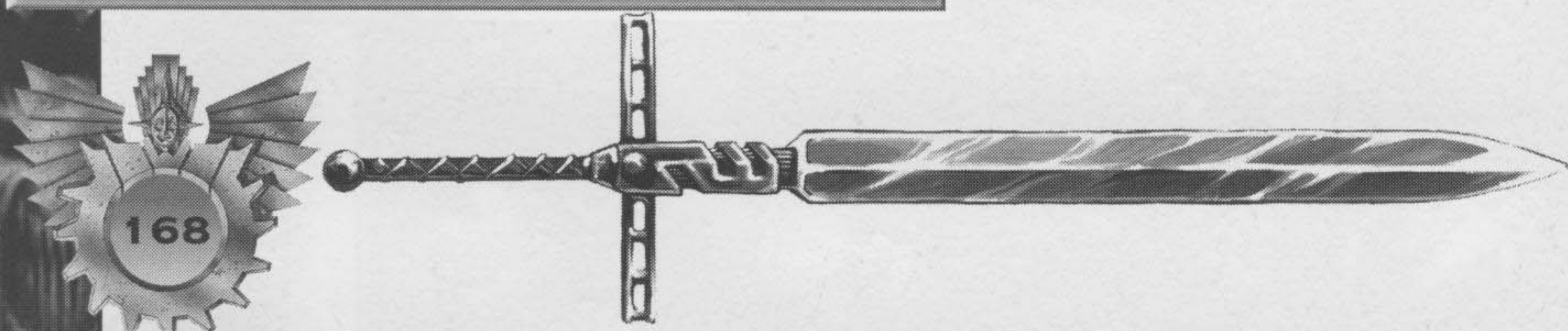
Den typiske Bauhausanställda, Bauhausern, arbetar inom industrin som ingenjör, operatör eller mekaniker. Han gillar sitt jobb eftersom han känner att det han gör är viktigt för korporationen och i en vidare bemärkelse också för Brödraskapet. Han har dessutom en ganska hyfsad lön som mer än väl räcker till för att försörja en fru och två barn i en egen lägenhet.

En Bauhauser har cirka åtta års skolgång bakom sig och vet inte särskilt mycket om de andra megakorporationerna, eller ens sin egen.

Större delen av Bauhaus utbildningsprogram syftar till att ge studenterna teknisk kompetens. Av och till hör han på nyheterna att Bauhaus vunnit en stor militär seger någonstans, men det är ingenting som rör honom. Han är helt nöjd med stadslivet så länge han slipper råka ut för något gatugång.

«Bauhaus» är för Bauhausern framförallt annat en försäkring säkerhet och beskydd mot allt som kan tänkas drabba honom: olyckor, sjukdomar, invasioner och så vidare. Han är stolt över att tillhöra det bästa av alla samhällen.

- EN LITEN KUGGE I BAUHAUS HJUL •



MILITÄREN

• TRADITION OCH DISCIPLIN •

Bauhaus militära styrkor har ett välförtjänt rykte om sig att vara väl beväpnade och utbildade, och de kompenserar det de saknar i eldkraft och antal med stor allsidighet och mängd pansar.

De pansrade styrkorna, DRAGONREGELEMENTENA, är Bauhausstyrkornas mest respekterade enheter, och det betraktas som en mycket stor – om inte den största – äran av alla att utnämnas till dragonofficer.

Utrustningen är naturligtvis av högsta kvalitet, även om den inte är den mest kraftfulla. Vapen och rustningar har istället konstruerats till att kombinera största möjliga rörlighet med största möjliga effektivitet. Här, som så ofta annars, är det återigen priset och produktionskapaciteten som sätter gränserna för vilka vapen som kan produceras. Eftersom en militär karriärs höga status lockar stora horder av unga män att ta värvning räcker utrustningen aldrig till att försätta samtliga i operativt skick.

ORGANISATION

Bauhaus väpnade styrkor, som faller under kurfurst Romanovs jurisdiktion, är uppdelade i fyra vapengrenar:

- PANSARTRUPPERNA (dragonerna)
- INFANTERIET (husarerna)
- LUFTBURNA KAVALLERIET
- SPECIALSTYRKORNA

Särskilt begåvade soldater har möjlighet att söka in på militärhögskola för underofficersutbildning, men oftast tas sådana ut bland «ädlingarna». Det är dock först efter ett flertal års utbildning vid någon av de på förbanden förlagda skolorna som underofficerarna tas ut i strid.

Hederskodex tas på mycket stort allvar, särskilt bland officerarna, och

man har ytterst sällan disciplinära problem. Fångar (det vill säga från andra korporationer) behandlas väl, vapenvilor respekteras vanligen och båda sidors döda och sårade tas väl om hand efter striden.

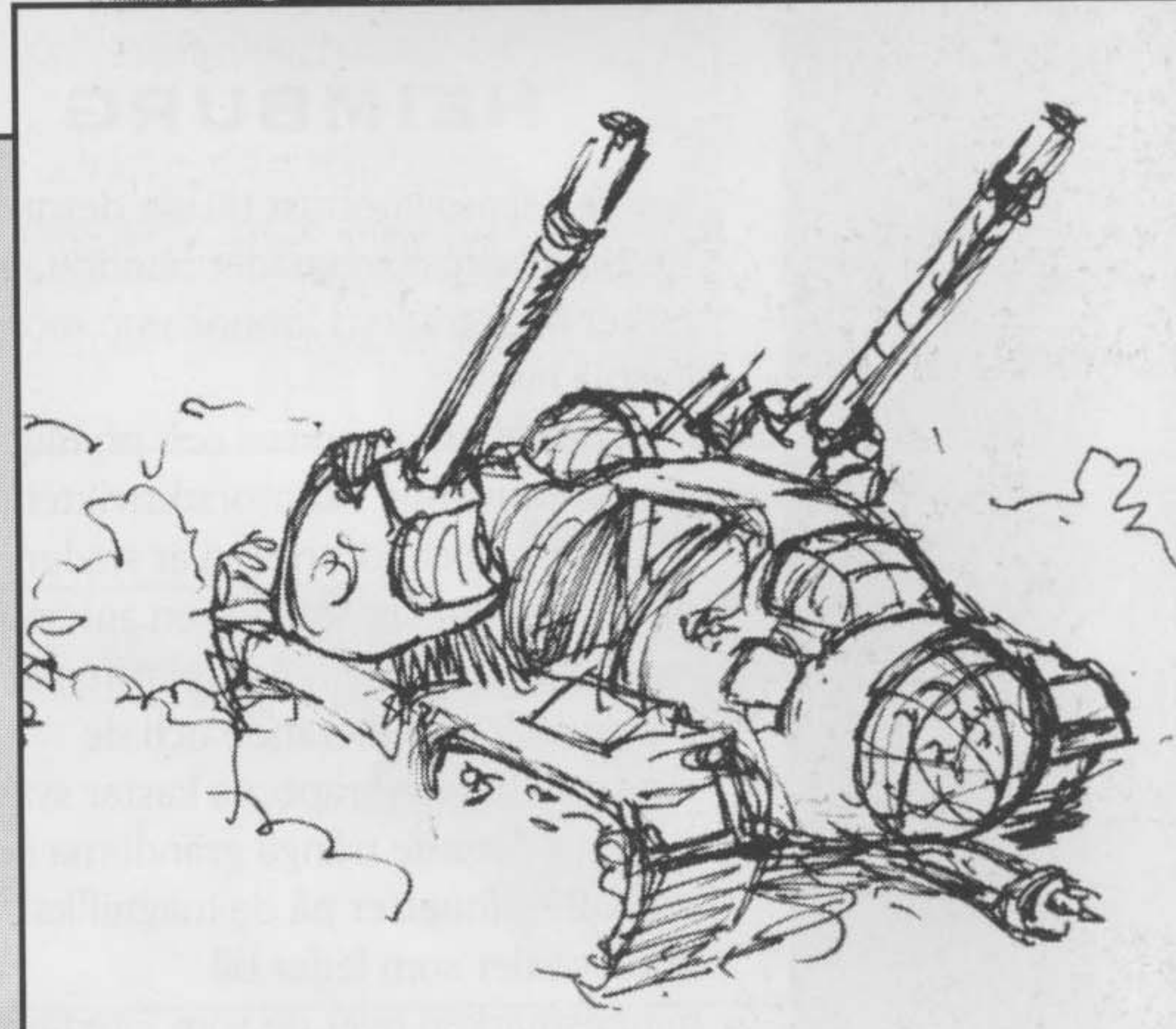
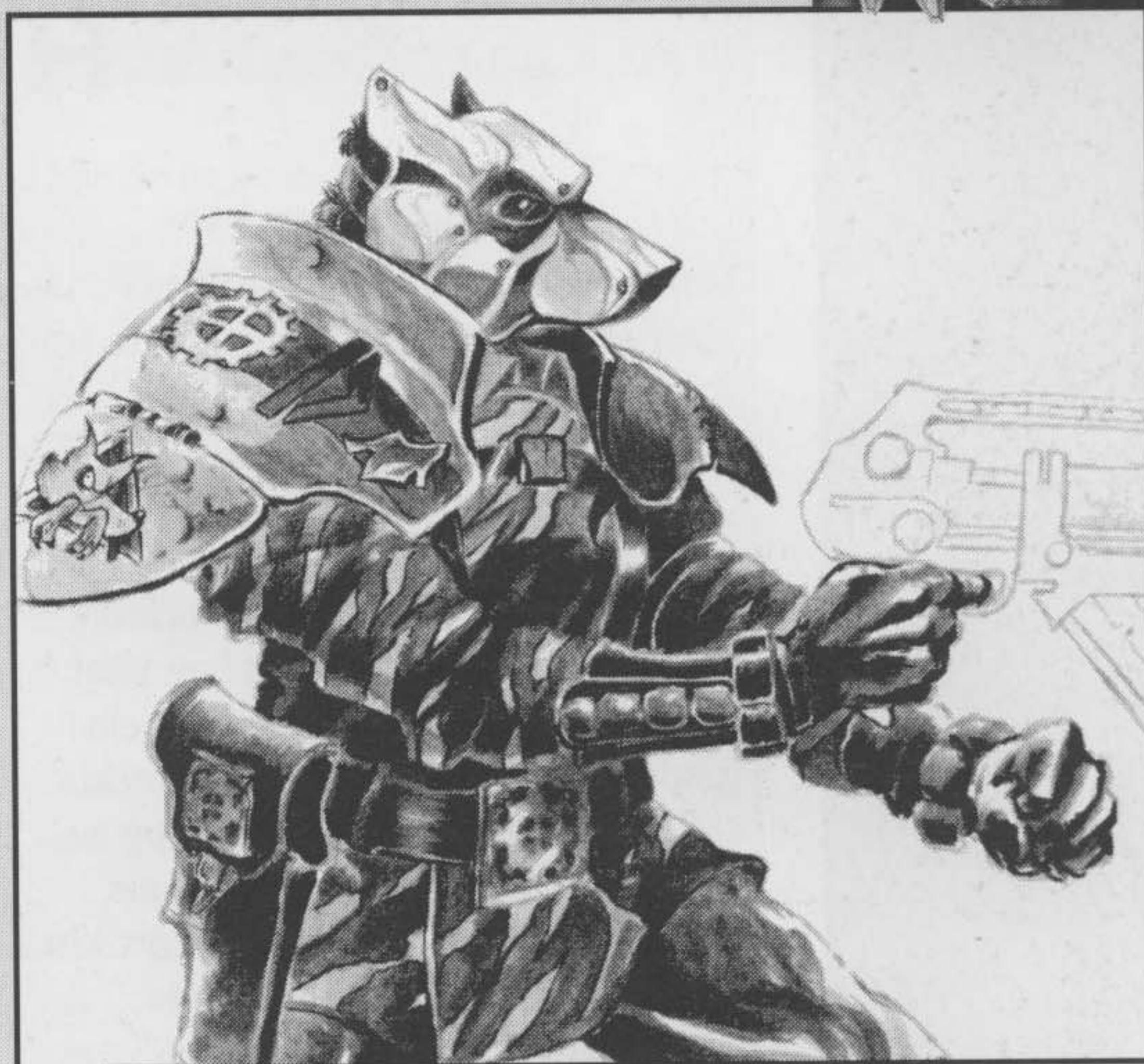
PANSARTRUPPERNA. Bauhaus DRAGONER är kärnan i megakorporationens väpnade styrkor. Ursprungligen skapades de för strid i öppen terräng, men har senare anpassats till terrängen i den rådande situationens huvudsakliga stridsskådeplats, den venusianska djungeln. Man har framförallt designat om stridsvagnarna, men man har även utvecklat ny taktik och genomfört viss omorganisation av truppenheterna.

INFANTERIET. De mer konventionella marktrupperna har getts smeknamnet HUSARERNA. De har lättare utrustning och kortare utbildning, men kan ändå mäta sig med vilken reguljär enhet som helst från någon av de övriga megakorporationerna.

LUFTBURNA KAVALLERIET. Luftkavalleriet står för transporter av markstridsenheter såväl som av de förnödenheter dessa behöver under sina uppdrag. Denna lilla och kostsamma organisation är huvudsakligen utrustad med stora och tungt beväpnade och bepansrade helikoptrar.

SPECIALSTYRKORNA. Tillsammans med Imperial kan Bauhaus skryta med att ha solsystemets bästa specialstyrkor, som inte saknar någonting vad gäller utrustning, utbildning eller understöd. Bauhaus specialstyrkor består helt och hållet av gräddan av de reguljära förbandens elitstyrkor. Särskilt kända är «BAUHAUS BLITZERS», en legendarisk pansarvärnsstyrka som används för «omöjliga uppdrag» mot pansarenheter, «ETOILES MORTANTS», som utbildats och utrustats särskilt för strid mot den Mörka Legionen, och naturligtvis «VENUSIAN RANGERS», vars namn talar för sig självt.

- BERÖMMELSE ÄR •
- VÅR BELÖNING •



HEIMBURG OCH VENUS

• HOPPETS HEM •

Venus är Bauhaus viktigaste fäste i solsystemets inre del, och Bauhaus «huvudstad» Heimbürg ligger på planetens norra halvklot.

Drygt hälften av planetens yta täcks av en tät och ogästvänlig djungel, som på det södra halvklotet delvis också täcker ett grunt och gytjtigt hav. Runt polerna och ekvatorn bryts djungeln gradvis upp och övergår i långsträckta slätter. Djungeln bryts överallt upp av trögflytande och grunda floder vars smutsiga vatten bär med sig i stort sett samtliga av mänskligheten kända sjukdomar.

HEIMBURG

Som en skarp kontrast till allt detta reser sig Heimbürgs byggnader hundratala meter över trädens kronor, upp mot den ljusblå himlen.

Heimbürg är en ren och prydlig stad, åtminstone i kontorsdistrikten. I utkanterna och förorterna är staden dock lika smutsig som vilken annan megastad som helst. Arkitekturen är massiv och imponerande och de monolitiska skyskraporna kastar svarta skuggor över de trånga gränderna och rundade silhuetter på de magnifika boulevarder som leder till minnesmärken över de som inte får glömmas.

Heimbürg karakteriseras av Bauhaus kontorsdistrikt, men endast cirka tio procent av stadens invånare är



av adlig härkomst. Resten tillhör den vidsträckt underklassen, eller frilansare och deras anställda, lycksökare, spioner och anställda inom övriga megakorporationer, av vilka Imperial är den mest representerade i Heimbürg. Det är en myllrande stad som pulserar av liv och energi och är känd för sin aldrig sinande optimism.

STRIDSZONERNA

Skärmytslingar utspelas över hela Venus yta, smådrabbningar som av och till övergår i vilda slag. Kampen står delvis mellan de olika korporationerna, men framförallt gentemot den Mörka Legionen. Striderna mot Imperial är de hårdaste och bittraste, en ständig kamp om territorium och resurser. Likt schakaler jagar Blood Berets och andra SWAT-teams från Imperial de efter striderna mot den Mörka Legionen krigströtta Bauhausstyrkorna.

Den Mörka Legionen har uppfört ett stort antal citadell över planetens hela yta, samtliga omgivna av Bauhausposteringar och skyttegravar. Aktiviteten runt citadellen är mycket varierande, och rör sig mellan öppet och totalt krig till ett ömsesidigt och nervpåfrestande bevakande.

• I TIDER AV FRED, FÖRBERED FÖR KRIG •

DET NATURLIGA URVALET

Sergeant Fernandez sökte förtvivlat med blicken igenom den omgivande djungeln, men utan att hitta några spår efter fienden. Han kunde dock på avstånd fortfarande höra hur Capitoliernas kulsprutekärvar mejade ned de sista Bauhaushusarerna. Salvorna avbröts bara av de sårades skrik och mordiska skratten från Capitols Free Marines.

De hade förberett överfallet väl – varken Fernandez eller kapten Kluger hade misstänkt något. Om allt hade gått planenligt skulle husarerna ha överfallit de förbannade Capitolierna istället för tvärtom. De hade släppts ned från en svävarer för två dagar sedan och hade varit på god väg mot det område där Capitolnärvaro hade rapporterats.

Det var när de tog sig över en strid bäck som helvetet brakade löst. Kulspruteeld strömmade ut ur djungeln och dödade och sårade ett halvdussin män. Fernandez hade försökt få något slags ordning i förvirringen, men männen hade panikslagna rusat planlöst omkring som levande måltavlor.

Så slog en kula in i Fernandez skyddsväst, och han vräktes ned i bäcken och sveptes bort av det framsugande vattnet. Det var det sista han såg av sina män, men ljuden han hörde lämnade inga som helst tvivel om stridens utgång.

Försiktigt drog han sin armépistol, plaskade in mot strandkanten och tog sig in i den skyddande djungelvegetationen. Hörseln och synen spelade honom ständiga spratt och han längtade desperat efter att få höra stridskoordinators trygga stämma förmedla information om närområdet.

Så dök han in bakom ett träd och stirrade rakt in i en förvånad Capitol Marines ögon. Instinktivt högg Fernandez tag i motståndarens vapenpipa och lyckades därmed styra undan kulkärven som var menad för honom.

Capitoliern svarade med att vräka sig med hela sin tyngd mot sergeanten som tappade balansen där han stod på kanten av en mindre sluttning.

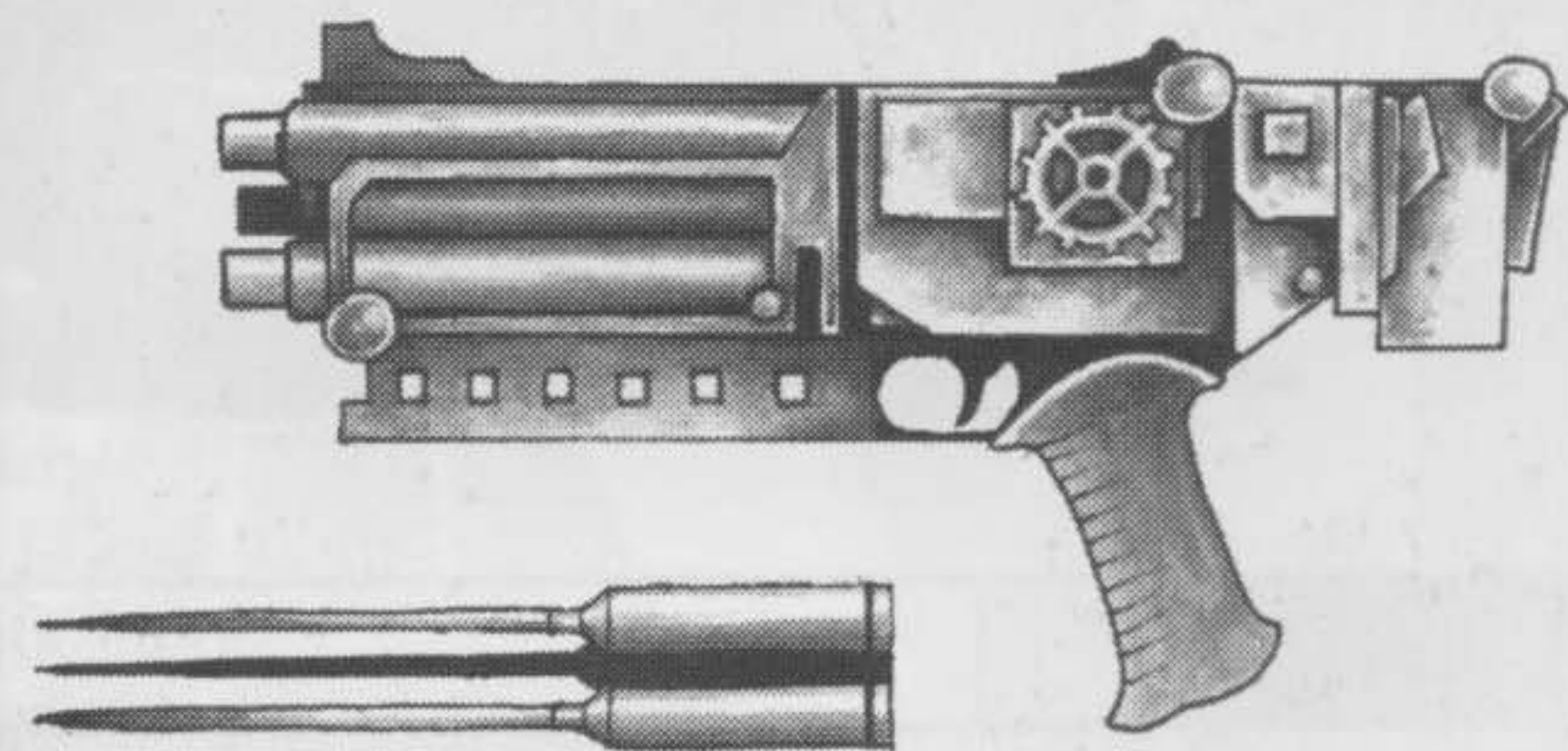
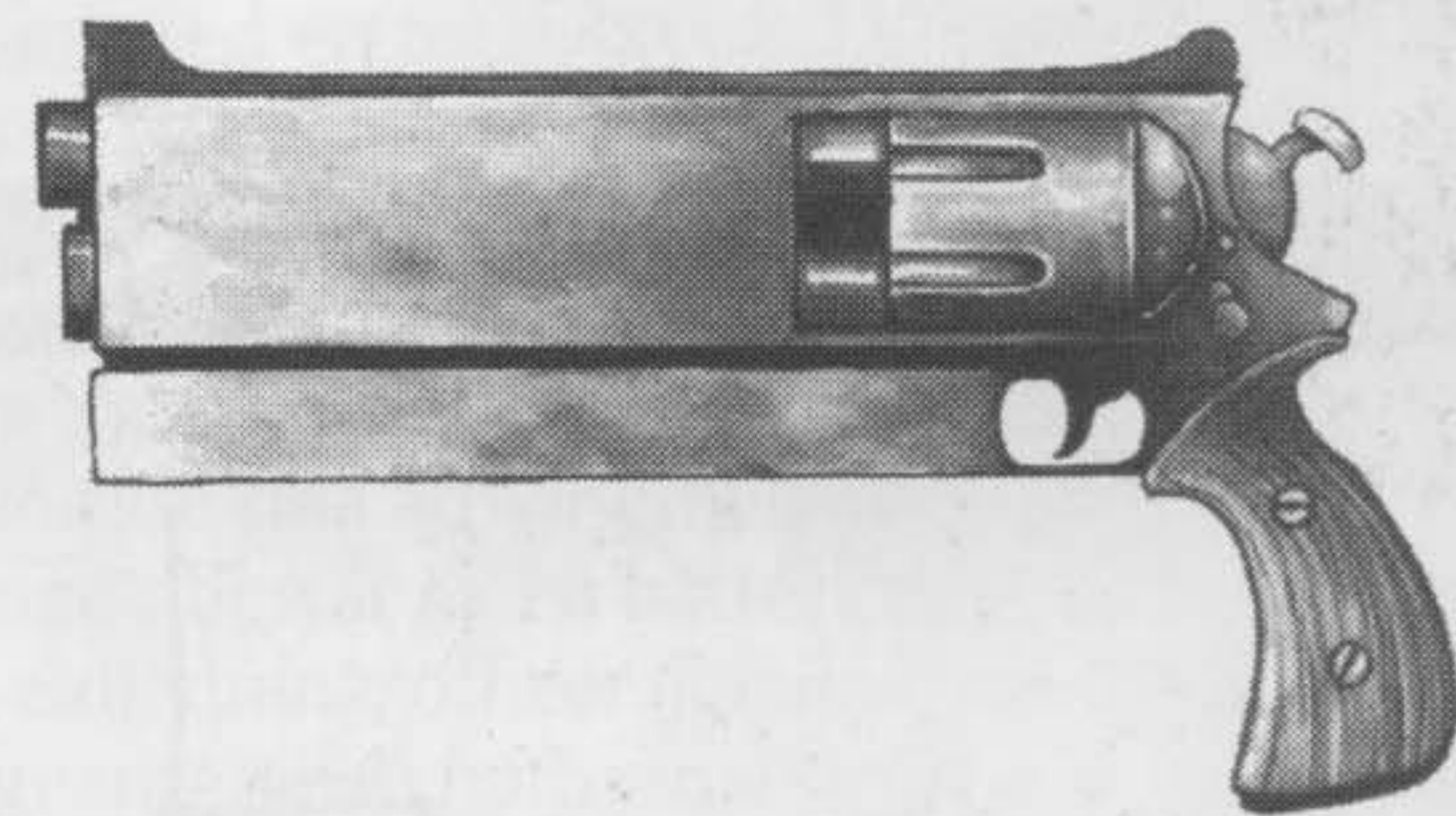
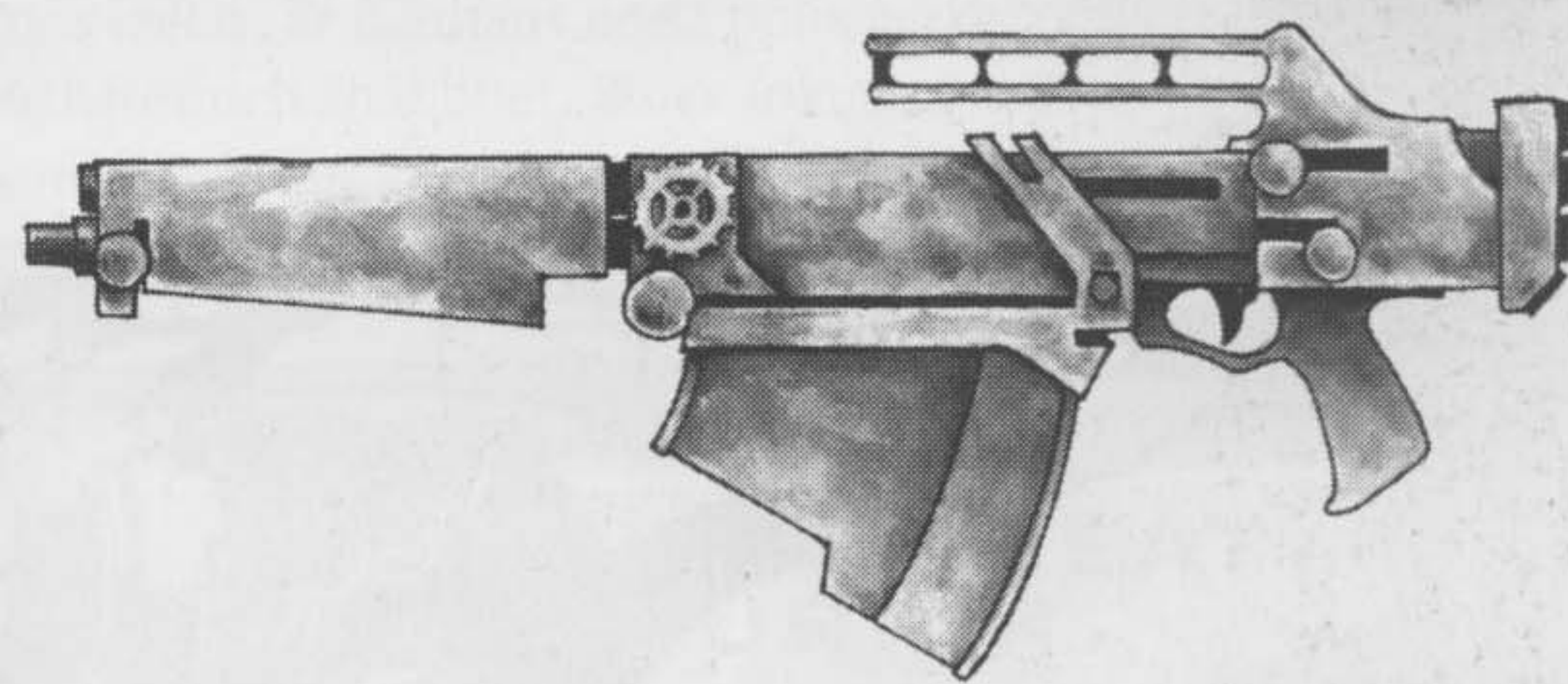
Väl medveten om att det skulle innebära döden att släppa motståndaren grep Fernandez istället om dennes arm, så att de båda rullade nedför sluttningen och ut i leran vid kanten av bäcken. I fallet tappade husaren sin pistol som landade några meter bort i lervällingen. Capitoliern hade inte större tur.

De två kämpade vilt för att komma på fötter, men Fernandez halkade till medan motståndaren gjorde en desperat ansträngning för att bli den förste att nå sitt vapen. Fernandez visste att han var för sent ute när han sekunden senare nådde fram till sin pistol. Han hörde Capitoliern skrocka hånfullt och vände sig sakta om. Soldaten stod tre meter bort med geväret riktat mot Fernandez panna, och med ett skevt leende kramade han avtryckaren.

Flinet förvreds till en skräckslagen mask karbinen gav ifrån sig ett lerigt slaskande läte. Ljudet av det klickande vapnet fick liv i Fernandez som snabbt slet upp sin pistol och vräkte iväg två skott, och Capitoliern slet fortfarande desperat i sitt krånglande vapen när kulorna gjorde svart-röda, rykande hål i bröstkorgen.

Fernandez saluterade nöjd sin döde fiende och kom plötsligt att tänka på en fäinig kommentar han hört en gång: «När det gäller livet – välj Bauhaus.»

Med reklaminslaget fortfarande ringande i öronen gled han än en gång in i djungeln.



MOT-STÅNDARNA

• SKAKA ENDAST DEN PÅLITLIGES HAND •

Bauhaus ses som en hård men ärlig affärspartner man alltid kan lita på när en affärsöverenskommelse väl slutits – men som är mycket svår att få till stånd kompromisser med.

De finansiella och diplomatiska relationerna mellan Bauhaus och de andra megakorporationerna är därför goda, även om Bauhaus är kända för att vara långsamma i sitt beslutsfattande beroende på sin stora grundlighet och noggranna kontroll av samtliga detaljer.

Denna långdragenhet och noggrannhet misstas ofta för snobbighet, vilket har gett Bauhaus förhandlare ett oförtjänt dåligt rykte.

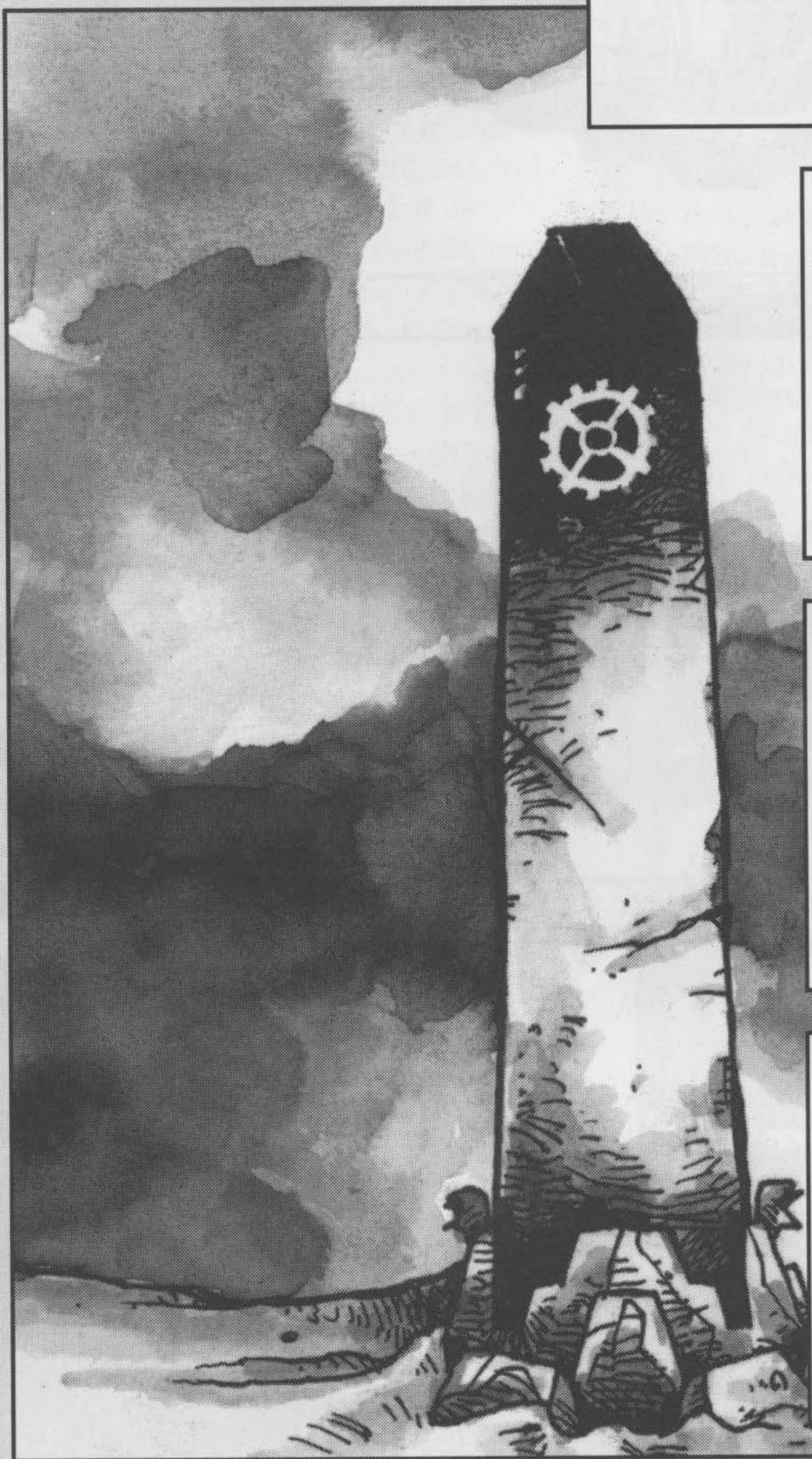
KARTELLEN

• PROFESSIONALISM OCH PERFEKTION •

Bauhaus relationer till de andra megakorporationerna återspeglas inte inom Kartellen, som i Bauhaus ögon är en fullständig flopp. Det är också därför de representanter korporationen skickar till den gigantiska Kartellorganisationen inte har någon egentlig beslutsfullmakt, utan främst sänds dit för att studera och lära sig diplomatins svåra konst.

Ett annat och mer påtagligt problem är att den osynliga maktkampen mellan de fyra kurfurstarna. Den är ett stort hinder när det gäller att utse förhandlare som ska sändas till Kartellens Högsta Råd. Bauhaus vänder sig därför ofta till Brödraskapet för att få hjälp att lösa konflikter som i normala fall skulle ha kommit på Kartellens dagordning.

Även om en viss grad av övertalning alltid har varit nödvändig, har Bauhaus dock alltid försett Doomtroopers med sina bästa soldater.



BRÖDRASKAPET

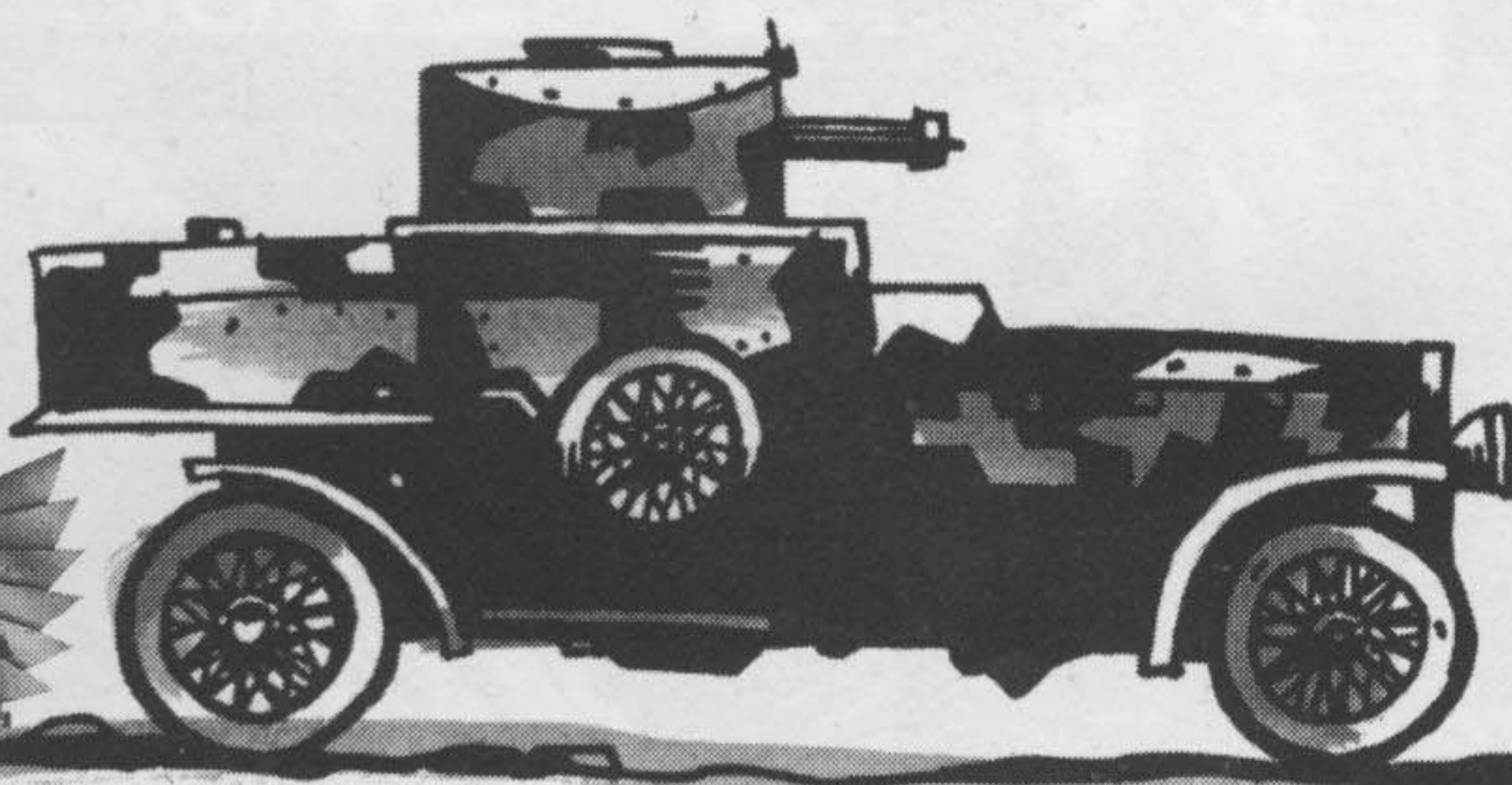
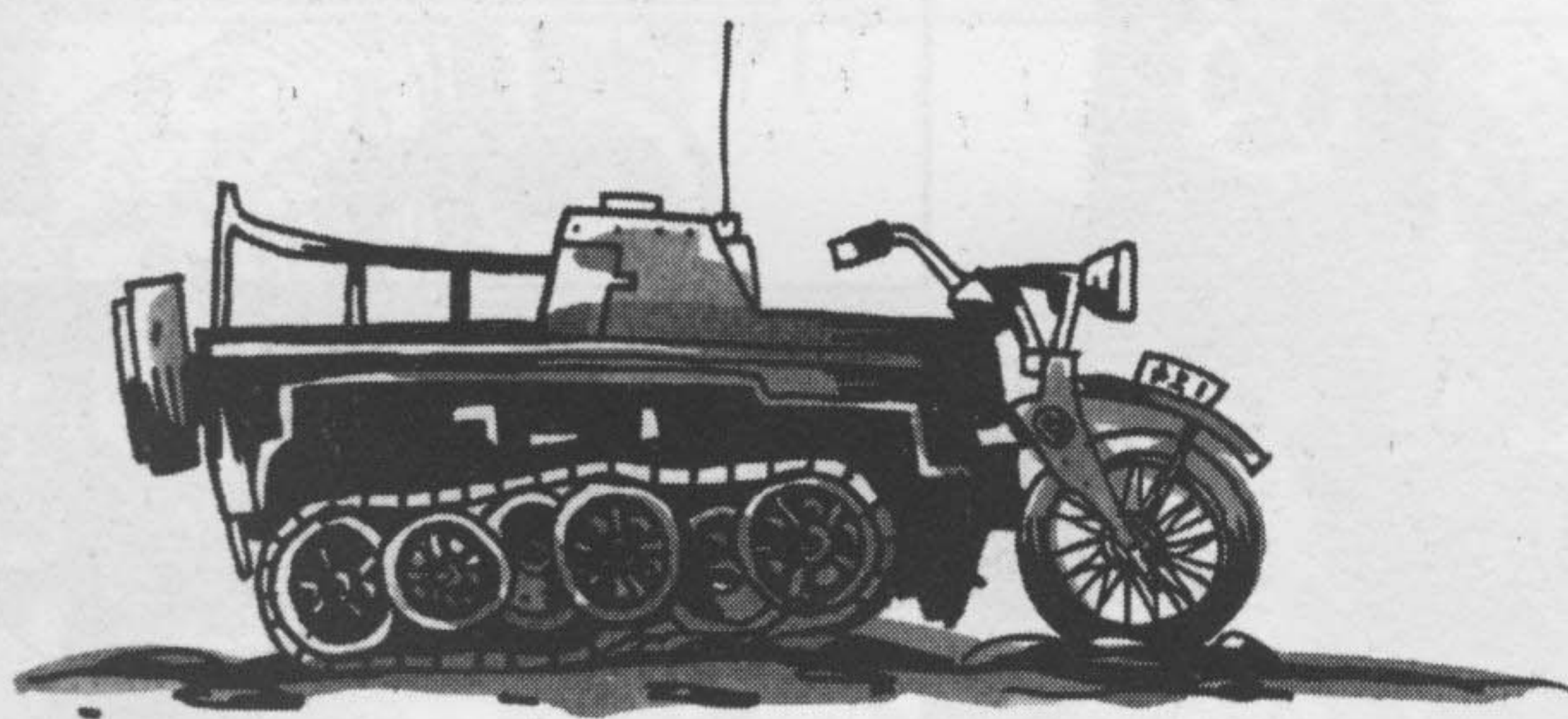
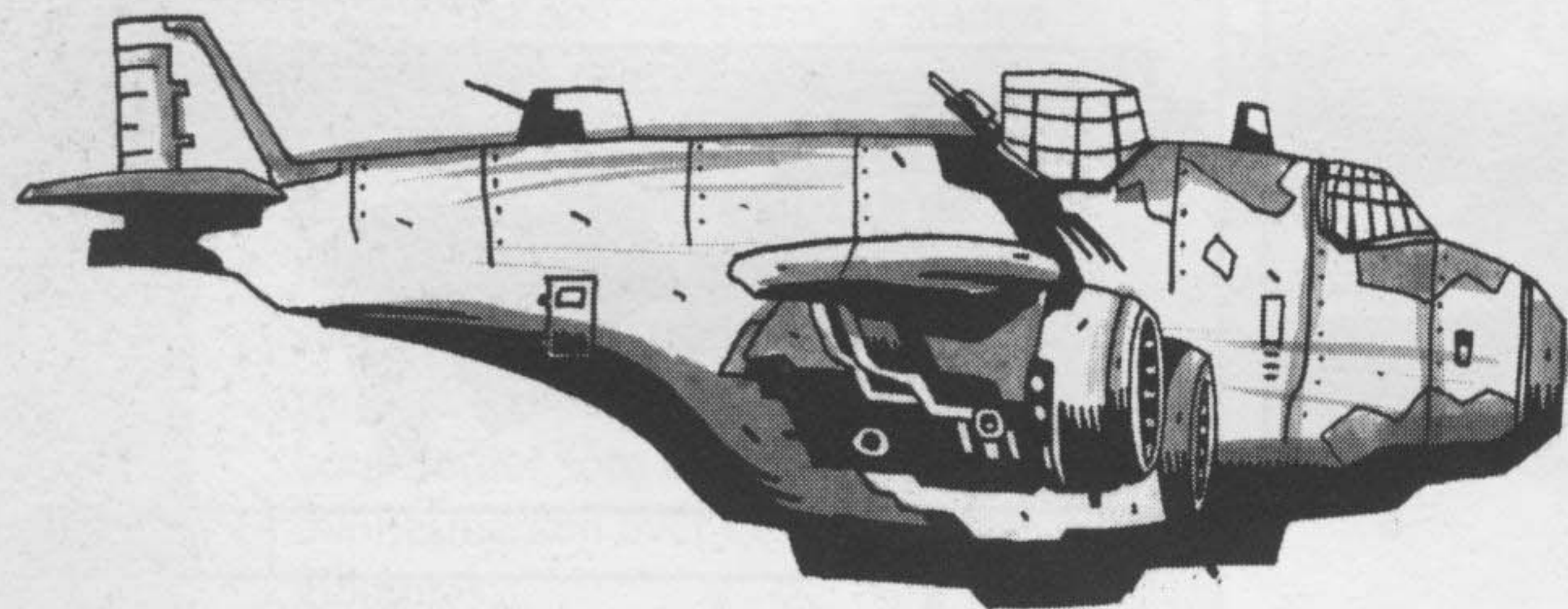
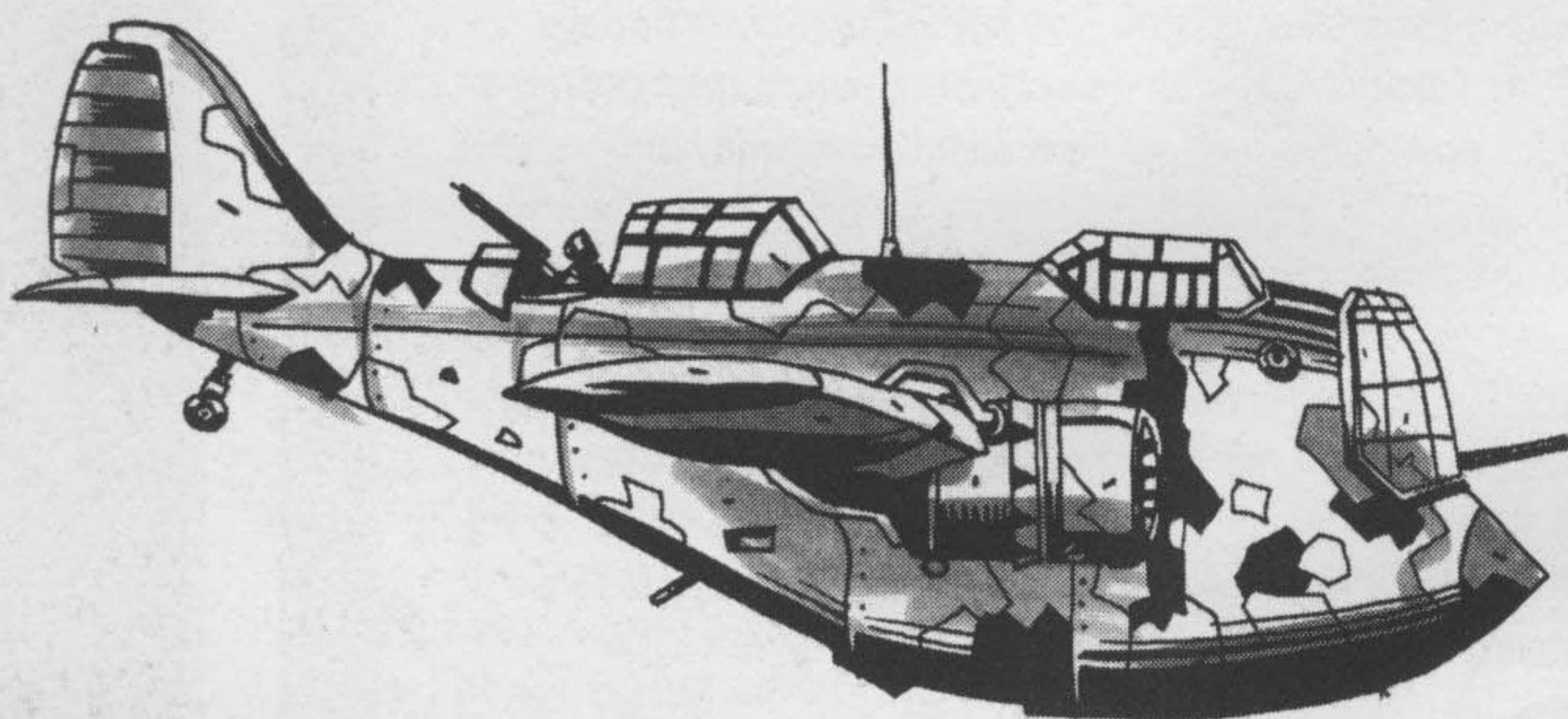
• EN STARK ANDE, EN SUND SJÄL •

De fyra första kardinalerna steg faktiskt fram ur Bauhaus led, och såväl megakorporationen som de fyra kurfurstarna i dess ledning har alltid varit kardinalernas främsta supporters. Idag har emellertid kurfurstarna funnit sig själva vara mer involverade med Cybertronic, vilket är svårt att kombinera med ett så pass utbrett förhållande till Brödraskapet. Hur hårt kurfurstarna än kämpade för att sudda bort detta likhetstecken mellan Bauhaus och Brödraskapet har de inte riktigt lyckats förrän under de

senaste årtiondena, då de första större konflikterna – vilka slutligen kom att leda till öppet krig på Venus – växte fram.

Sedan dess är Bauhaus ambivalent i sin relation till Brödraskapet: Romanov och merparten av officerskåren ser det som ett potentiellt hot, medan de andra familjerna hyllar Kardinalens följe.

Medan det nu, inom aristokratin, finns olika inställningar till Brödraskapet, har Kardinalen fortfarande ett starkt inflytande på den medelmåttige Bauhaus-medborgaren, liksom allt annat korporationen företar sig.



DEN MÖRKA LEGIONEN

- NÄR MÖRKRET FALLER, •
- TÄND DIN ELDKASTARE •

Bauhaus är den megakorporation som har drabbats hårdast av den Mörka Legionens mordiska framfart, och de är också den korporation som har satsat de största resurserna i denna väpnade kamp, främst av självbevarelsedrift. Venus är den största och mest påtagliga stridsskådeplatsen i solsystemet, och miljoner och åter miljoner unga män har måst offra sina liv i detta till synes oändliga krig.

Den Mörka Legionen och dess hantlangare bekämpas med vild frenesi på alla nivåer, med alla medel, till varje pris. Enligt Bauhaus synsätt kan allting utom äran och civilbefolkning offras i kampen mot Legionen. Megakorporationens nära band till Brödraskapet har varit till stor hjälp i städerna och bland vanligt folk, men till föga hjälp på slagfältet.

TVILLINGTORNEN

I Bauhaus tvillingtorn på Luna ryms företagsledningens alla centrala funktioner, liksom de fyra kurfurstarnas departement och ministerier. Det västra tornets (byggnaden vetter åt söder) övre våningar inrymmer nästan hela försvarsministeriet, och på våningarna därunder återfinns det som i folkmun kallas «Rådgivarnas korridorer», de många olika departementen och koordinerande styrelserna för de frilansande firmorna inom Bauhaus.

I det östra tornet finns, räknat ovanifrån, kurfurstarnas styrelserum och styrelserna för ekonomi, industri och social service.

Kurfurstarna och andra högre funktionärer har tillgång till egna hissar som går rakt ned till ett våningsplan under marknivå, där privata kulvertar leder raka spåret till deras respektive palats i innerstaden. Säkerhetsåtgärderna i tvillingtornen är omfattande, men går inte till sådana överdrifter som de gör i Cybertronics HK eller Imperials palats i Reading.

HEIMBURGDUKATERNA

Inom Bauhaus används ofta dukaten som betalningsmedel istället för kardinalsmarkern. Dukaterna är helt i guld eller silver, präglas i Heimbürg och ses sällan utanför Bauhauskontrollerade områden. Guldmynten finns i valörer om ettusen och femhundra dukater, medan silvermynten är värda etthundra, tjugo, fem och en dukat. En dukat är officiellt detsamma som en kardinalsmark, men de är i realiteten värdelösa på Mars och Merkurius.

FÖR LÅNG OCH TROGEN TJÄNST

«Du är en skam – både för ditt regemente och din far.»

Lecomte vände sig bort från soldaten och såg ut genom fönstret.

«Det här får inte nå dem en trappa upp,» fortsatte han, «och gör det det är det du som får ta skiten. Hittills har ingen svikit mig och kommit undan med det, så se till att det här sköts med största diskretion. Nå'n ska få betala för det här fiaskot, det kan du ge dig på.»

Steiner stod smutsig och illa åtgången i mitten av rummet, fortfarande iförd sin tunga stridsdräkt som bar tydliga spår av en desperat strid. Hans ansikte var en utmattad soldats, på gränsen till kollaps.

«Två av de trehundra män som du skickade till Venus kom tillbaka,» svarade Steiner den mörka skepnaden vid det fläckiga glasfönstret. Rösten speglade hans utseende. «En överlevde.»

Lecomte höjde händerna i en avvärjande gest där han blickade ut över staden. Med en av återhållen ilska ansträngd röst sade han:

«Jag förlorade en hel del prestige på den här operationen, det hoppas jag att du fattar, Steiner, och nå'n måste betala för det här misslyckandet, för att jag tappat ansiktet.»

Steiner hade inte genomskådat Lecomte förrän nu, när det var för sent. Hans hänsynslösa chef hade använt honom och hans män som ett barn sina leksaker. Det trixande lilla kräket hade offrat trehundra mäns liv för sin personliga vinnings skull. Lecomtes ljusskygga planer hade sopat bort alla Steiners vapenbröder och hade gjort honom själv delaktig i förräderiet. Steiner fattade sitt beslut, osäkrade sin k-pist och vände sig ansikte mot ansikte med Lecomte.

«Ja – nå'n ska få betala,» mumlade han bister, tryckte av och vräkte i en kaskad av glassplitter Lecomtes skrikande kropp genom fönstret och ned mot gatan långt, långt under dem.

BAUHAUS LAW ENFORCEMENT UNITS

BLEU, eller «Blue» som de vanligtvis kallas, är Bauhaus enda polisstyrka, och den är känd för sin extrema effektivitet och snabbhet. Blues fokuserar sitt arbete preventivt brottsbekämpande, och det är nästan omöjligt att röra sig genom ett Bauhauskontrollerat område utan att var femte minut stöta på ett par patrullerande kvarterspoliser.

BLEU-konstaplar är långa, minimikravet vid antagningar är 185 cm, vilket utestänger många kvinnor från fälttjänst. Vid fotpatrullering bär de vanligtvis en revolver, en tångasgranat och en lätt skyddsväst under den blå-svarta uniformen.

De är hårda och barska i sitt sätt och ger intryck av att det är bäst att inte konstra med dem, och om de utsätts för hånfullheter eller anfalls behandlar de inte sina motståndare med

BAUHAUS GREAT INFURIOR

Den största fältkanon solsystemet känner är Bauhaus Great Infurior, en motoriserad automathaubits med en totalvikt på 230 ton, totallängd om 51 meter och en kaliber på 56 cm. Great Infurior är en modifierad och förbättrad version av Excelsior, som hade kortare räckvidd och stora problem med omladdningshydrauliken (laddarna förlorade sina armar emellanåt).

Besättningen består av en batterichef (löjtnant), en eldledningsofficer (kapitan) med två bitråden (sergeanter), två batterimekaniker (sergeanter), tre laddare (meniga) och två fordonsförare (meniga).

Infurior har förvånansvärt goda terrängegenskaper tack vare sina två dubbelspåriga larvband, och de 1,2 meter breda banden fördelar batteriets enorma vikt mellan sig på ett effektivt sätt. Varje Infurior åtföljs av en ammunitionsvagn och två tunga understödsstridsvagnar för närskydd och luftvärn.

Eldrörets längd: 42 m

Kaliber: 560 mm

Total längd: 51 m

Total vikt: 230 ton

Granatvikt: 675 kg

Funktion: A

Maximal räckvidd: 32 km

Eldhastighet: 12/min

Tid för omriktning: 40 sek (180°)

Maxhastigh.: 25 km/h

Besättning: 11

Detonatorer: zonrör, tidsinställd, höjd- eller anslagskänslig

Ammunition: splitter, högexplosiv, gas eller brand



T-32 «WOLFCLAW» JBT

Wolfclaw Jungle Battle Tank, designad och tillverkad av Fieldhausen Motors, är ett av världens mest tillverkade stridsfordon. Bara Bauhaus har tagit ut mer än 85.000 Wolfclaws i aktiv tjänst på Venus.

Idén bakom Wolfclaw var att ta fram ett litet och pålitligt fordon för strid i djungel och liknande terrängtyper. Vagnen är utrustad med ett konventionellt styrsystem istället för de vanliga hydrauliska styrkopplingarna, som visade sig alltför opålitliga.

De korta eldrören gör det möjligt att svänga kanontornet även i tät djungelvegetation, där stridsavstånden är relativt korta och precision mindre viktig. På vagnfronten har man monterat en motorsåg avsedd för de tillfällen då stridsvagnens tyngd inte räcker till för att bana sig väg genom djungeln.

Längd/höjd/bredd: 7,8/3,2/4,2 m

Besättning: 3 (skytt) 1: Sergant, förare, löjtnant (vagnchef)

Beväpning: tre 65 mm räfflade automatkanoner, en 12,7 mm ksp i vagnchefens lucka

Hastigh. på väg: 72 km/h

Ammunitionslast: Kanon: 60; ksp: 750

Funktion: Kanon: H; ksp: A

Räckvidd: Kanon: 400/600; ksp: 800/1200 m

Skada: Kanon: 1T10+8; ksp: 1T6+4

Pansar: flerlayers Chobham (RF 15)

silkesvantar.

Mindre polisstationer innehållande fyra till tolv poliser ligger i vartannat kvarter, och varje sådan station har ett kravallfordon och stridsutrustning. Utöver dessa stationer finns det en huvudstation innehållande cirka tvåhundra poliser och tjugo fordon per kvadratkilometer.

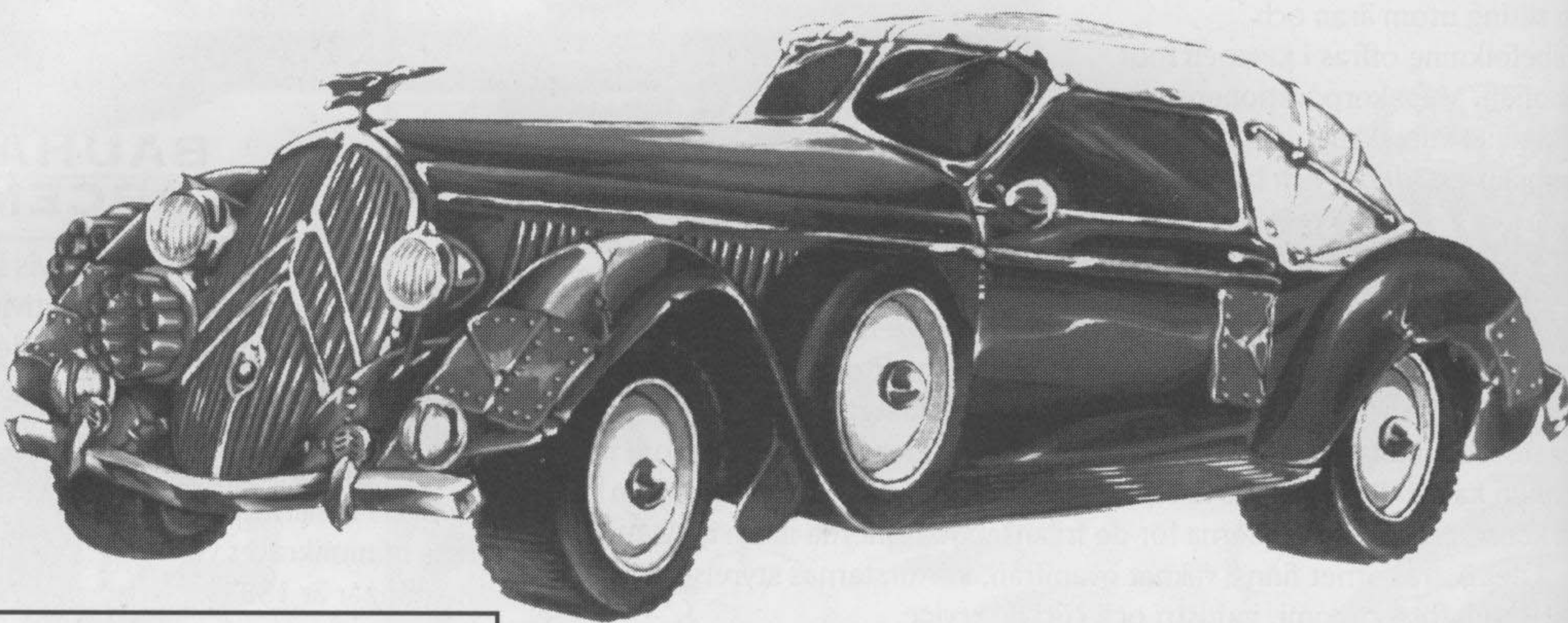
VINCIANO BMP-35

BMP-35 är det stryktåliga pansarfordon som används mest av Bauhaus säkerhetsstyrkor. Dess huvudsakliga användningsområde är som understöd för kravallpolis. Passagerare och vapensystem är inneslutna av ett brand- och skottsäkert pansar, och tornen kan utrustas med antingen vattenkanon (standardutförande) eller en 30 mm automatkanon som kan avfira såväl kulor som granater.

VINCIANO-TRAFFAUX

Vill man förflytta sig med stil och klass ska man naturligtvis skaffa sig en Vinciano-Traffaux, ett kraftpaket till bil som ger förare och passagerare gott skydd.

Bauhausfunktionärernas och -representanternas tjänstefordon är en tung cabriolet utrustad med en kraftfull Bauhaus-Traffauxmotor med en topphastighet på 240 km/h vid manuell körning.



Bilen har till skydd för passagerare och förare utrustats med pansarplåt, och chassit har förstärkts med särskilt tåliga metallegeringar.



EN OFRÄLSES MISSTAG

«Du vet mycket väl att han måste dö» Stormästare Yvain visade inte minsta tecken på misskund när han uttalade dödsdomen.

«Men Stormästare, broder Anderson är ju bara...»

«Bara en ofrälse, ja! Och det gör det hela så mycket värre. Vi borde aldrig ha valt in honom i vår orden till att börja med. Hedersöverste eller inte, han är bara en simpel karriärist som alla de andra. Han är inte en av oss, och kommer aldrig att bli det. Tänk bara på Jura.»

Påminnelsen om den katastrofala konferensen i Jura fick det fortfarande att krypa i general von Luck. «Ofrälsen», överste Anderson, hade fått i uppdrag att avsluta och underteckna en redan framförhandlad överenskommelse med Imperials militärattachéer, men hade kraschat precis allting totalt.

Anderson hade gått bärsärkagång när Imperialrepresentanterna

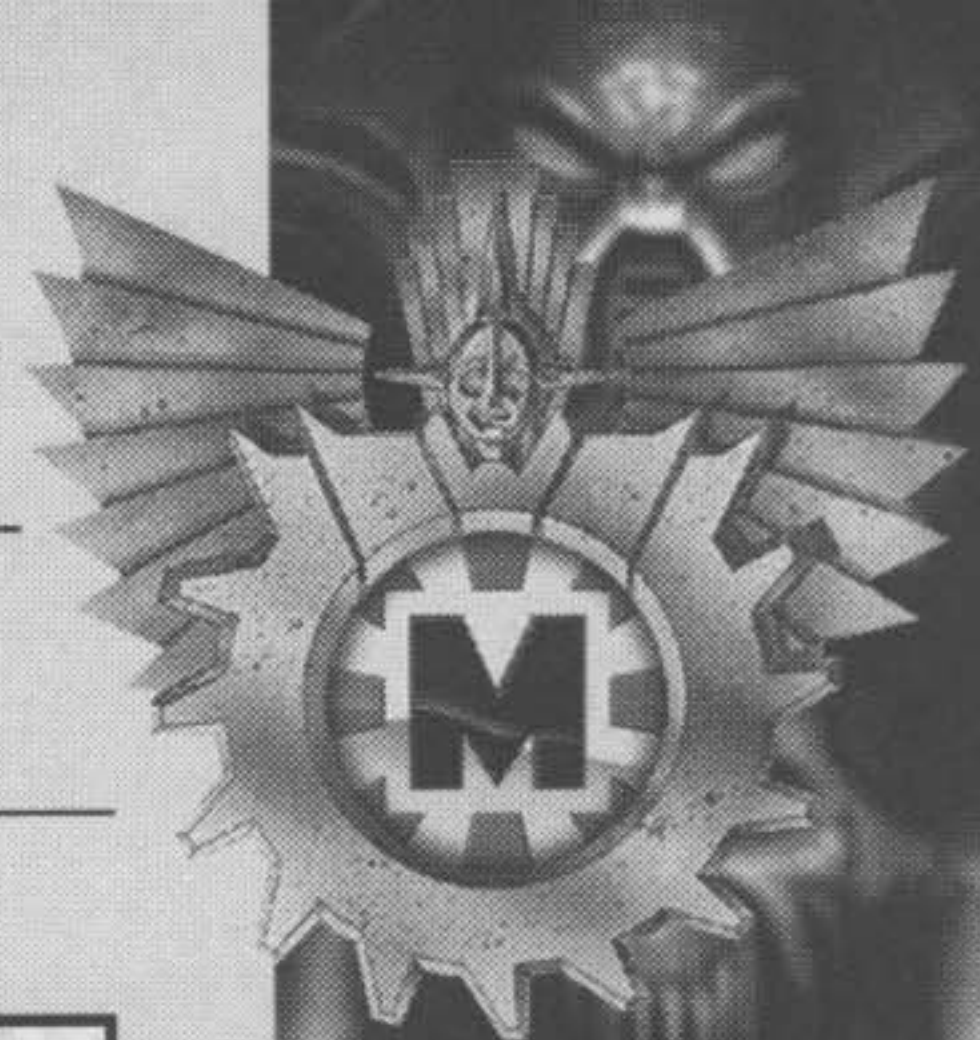
vägrat godkänna tidsplanen för deras tillbakadragande från det världslösa Jurakomplexet. Till sist hade Anderson gett sin livvakt uttrycklig order att arrestera motpartens förhandlare, och i den följande striden hade Imperials samtliga attachéer dödats. Imperial Blood Berets hämnd var fruktansvärd – tjugonio civila Bauhausers dödades och en hel skvadron dragoner tillfångatogs eller dödades. Allt detta hade kunnat förlåtas om inte Anderson på helt eget bevåg och utan några som helst befogenheter hade slutit en ny överenskommelse med sina tillfångatagare. Överenskommelsen gick ut på att utväxla Anderson själv mot fyra Imperialofficerare i ordenssällskapets fångenskap. Motvilligt fann sig Stormästare Yvain Richthausen bunden av en officers hederskodex att infria sin underlydandes korkade löfte.

«Jag förstår din invändning, något sådant får aldrig hända igen.» Stormästare Yvain Richthausen fattade sin guldpläterade kulspeppenna och undertecknade dokumentet med ett raspande ljud.

«Så där, general, nu har ni fria händer med herr Anderson. Jag skulle föreslå att ni använder någon av Imperials frilansare, t. ex. Johnstone eller major Thomas.»

Ironih fick von Luch att le.

«Ska ske, Stormästare Richthausen.»



MISHIMA

Medan folkmängden växte sig större under Mishimadynastin minskade härskarnas kontroll över sina vasaller i samma takt som folkets missnöje ökade. Kraven på att Storfurst Mishima skulle abdikera blev allt mer högljudda, och kaos och revolt drabbade Mishima och höll korporationen tillbaka.

Och så hände det vid kardinal Randolphs upphøjelse att Storfurst Mishima proklamerade att Mishimadynastin och allt dess arbete, allt dess land och alla dess tillgångar inte längre skulle administreras av Storfurst Mishima, utan av hans tre arvfurstar och framtida Storfurstars arvingar.

Budet mottogs med stor glädje och korporationen frodades under arvfurstarnas nya styre. Snart såg dock våra inkvisitorer i sin oändliga vishet hur Mörkret föll över Mishimakorporationen. Fejder mellan arvfurstarna kunde inte längre lösas i styrelserummen, utan resulterade i fientligheter som fick börsmäklare och många unga mäns mödrar att sörja.

Storfurst Mishima varnade för Ondskan i ett försök att få slut på konflikterna, men arvfurstarna hyste inte längre någon respekt för sin herre och fader. Istället satte de honom i exil på Luna och fortsatte sina futila gräl och fientligheter på den heliga planeten i kardinal Randolphs visioner, den välsignade planeten Merkurius.

Denna blodsfejd blev det tydligaste tecknet på att Mörkret i människan själv var ett långt större hot än det från dess Legioner – när sonen bar hand på fadern och förkastade honom.

- Den Första Krönikan, Mörkrets ankomst och kardinalens kallelse / Alexander Horatio



ARVFURSTARNA

ARVFURST MOYA. Jordfursten och Merkurius guvernör residerar i Longshore och styr större delen av Mishimas affärsimperium med fast hand. Han är berömd för sin totala hänsynslöshet, och det ryktas att han är schizofren.

ARVFURST MARU. Vattenfursten och Venus guvernör är korporationens näst högste,

och han balanserar skickligt mellan att öppet trotsa Moya och att blint lyda honom.

ARVFURSTINNA MARIKO. Luftfurstinnan och Mars guvernör är en vacker kvinna som är helt självständig i sitt agerande och låter sig inte påverkas av sina bröder. Hon är känd för att vara mycket grym i såväl affärer som i strid.

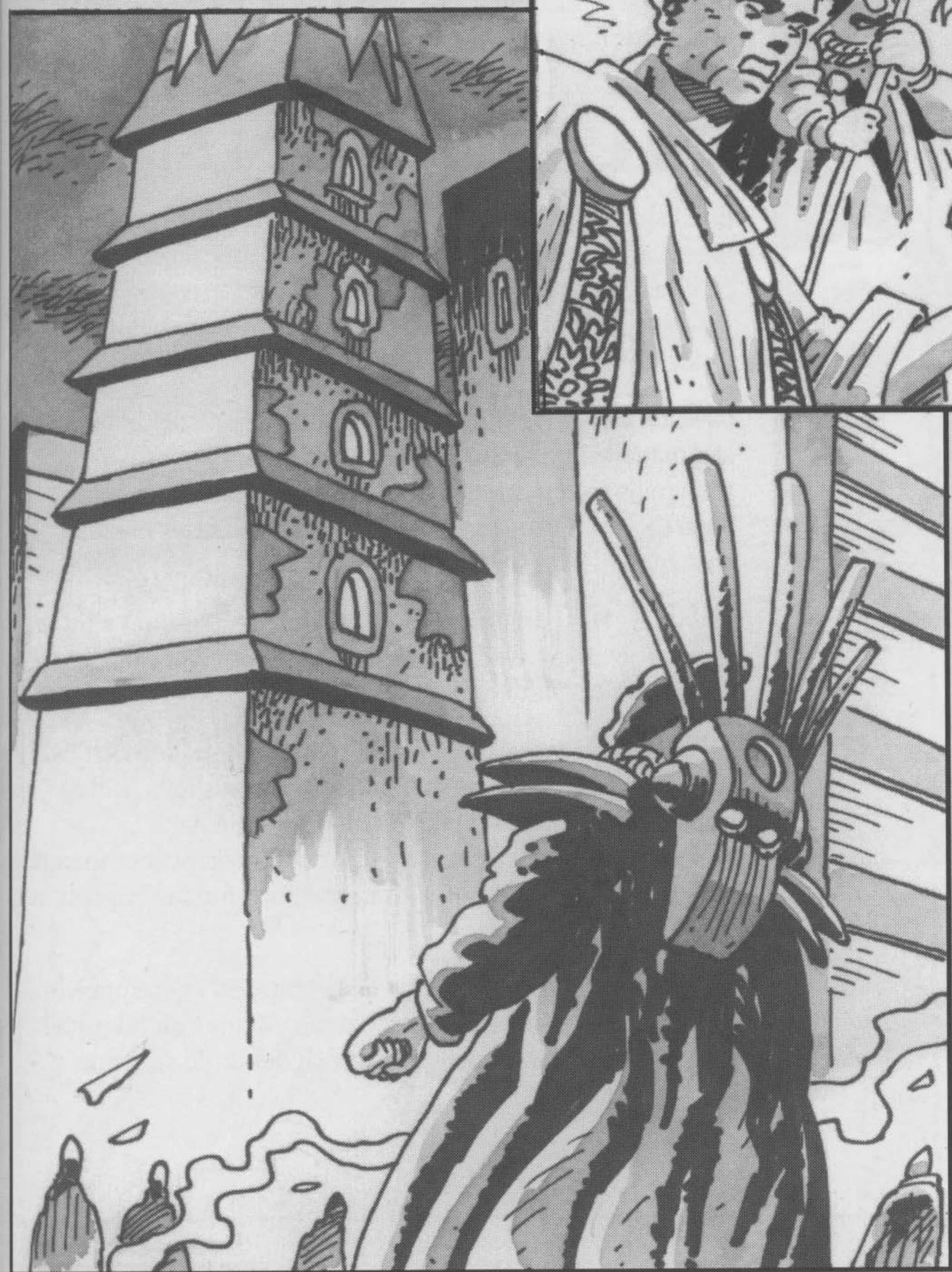
AFFÄRSSTRATEGI

Det sägs att den en gång så stolta Mishimaorganisationens moraliska förfall återspeglas i dess affärspolicies. Andra menar att de styrande inom Mishima är ekonomiska genier; smarta, hänsynslösa och väl anpassade till de rådande omständigheterna.

Mishimas framväxt som affärsimperium har hur som helst varit enastående. De har på kort tid lyckats bli den största korporationen efter Capitol, och de producerar allt – ofta till en lägre kostnad och med en mer tilltalande design.

Framgångsreceptet är hänsynslösa affärsmetoder, «låga utvecklingskostnader» (plagiat), det största budgeterade industrispionaget av alla korporationer och naturligtvis den nedärvda yrkesskicklighet och den järnvilja som är absolut nödvändig för att nå toppen.

Till följd av denna strategi kan Mishimas produktutvecklare kunnat





Mishima är känt för att alltid hålla ingångna avtal, men korporationen är ännu mer känd för sin slughet i affärssuppgörelser. Mishimas affärsadvokater matchas på detta område endast av Cybertronics, och det är svårt att sluta riktigt bra avtal med Mishimaföretagen.

YRKESSKICKLIGHET OCH KONKURRENS

Det vapen som gjort Mishima till en kraft att räkna med är förmågan att producera stora kvantiteter högteknologiska produkter till låga priser, vilket ger köparen billigare alternativ till Capitols eller Bauhaus produkter. Mishimas varor har dock en nackdel: den design och teknologi som använts i tillverkningen har fått till resultat att det är dyrare att reparera än att tillverka produkterna, och de behöver repareras ofta. Detta har inte varit till någon nackdel på massmarknaden, men det har gett Mishima ett dåligt rykte inom försvarsindustrin – särskilt bland frilansande legosoldater som behöver kunna reparera sin utrustning själva under strid.

FURSTARNA

Medan arvsfurstar tekniskt sett själva kontrollerar sina landområden, styrs en stor del av verksamheten av länsherrarna, Mishimas adel. Länsherrarna har antingen ansvar för en viss företagskoncern (som importerar eller tillverkar en viss produkt) eller ett geografiskt landområde. Traditionen bjuder att detta ansvar stannar inom en och samma Mishima-familj. Länsherren måste erlägga skatt till sin arvsfurste varje år. Dessutom är länsherren skyldig att ställa upp med manskap och utrustning i händelse av krig. Om länsherren inte uppfyller sin del av avtalet kan arvsfursten återta länsherrens egendom eller skjuta över ansvaret på en annan familj. Varje Mishiman äger lydnad till sin länsherre och den lokala arvsfursten.

MISHIMANNEN

En Mishima-anställd, en Mishiman, gör i alla lägen det yttersta för sin arbetsgivare – inte nödvändigtvis megakorpen Mishima, utan arvsfursten och hans vasaller. Flertalet skulle till och med offra sina liv om det skulle behövas. Det finns många förklaringar till detta:

FAMILJEN. Det är i stor utsträckningen familjen som håller samman Mishimasamhället. Man får aldrig någonsin vanära sin familjs namn, och man förutsätts följa familjens utstakade bana samtidigt som man förhoppningsvis bättrar på dess anseende och rykte.

TRADITION. «Det har alltid varit såhär, och det kommer alltid att förbli så. Det har alltid fungerat, och de som har motsatt sig det har snabbt fått ångra det.»

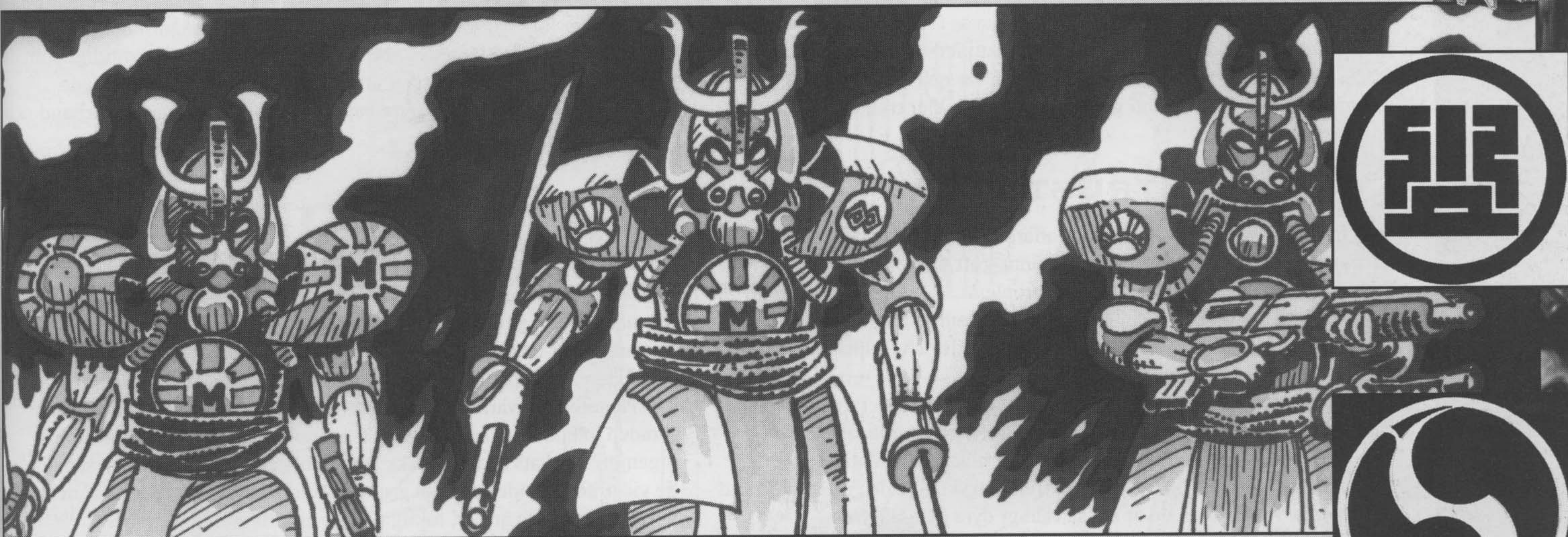
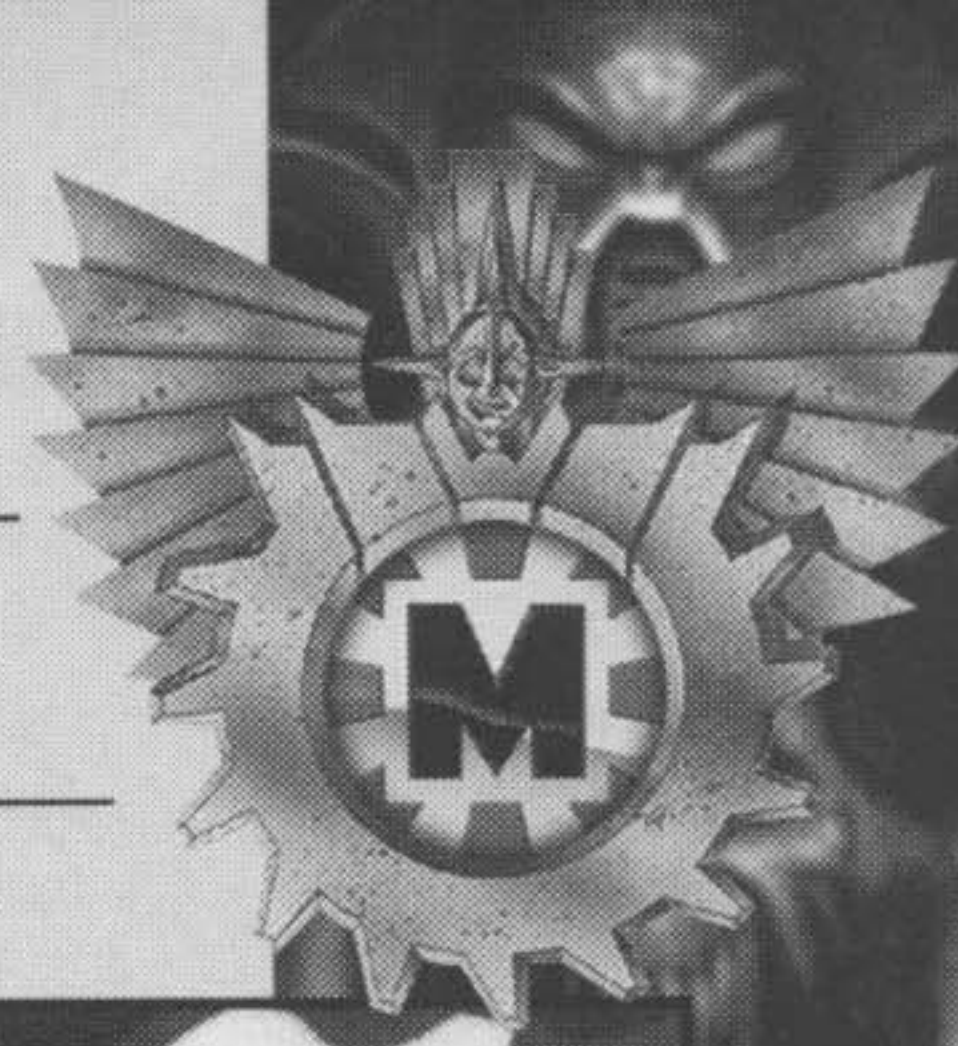
LOJALITET. Mishima-anställda föds in i organisationen och tas om hand av den från sin första levnadsdag – gratis. Det är också från och med den dagen de lärs att de har organisationen och furstarna att tacka för allt, att det man fått bara är till låns och att organisationen och fursten har rätt att

kräva tillbaka lånet – när som helst.

ÄRA. Korporationen minns dem som offrat sig. En soldats lön är exempelvis låg, medan en veterans pension är desto mer generös. Minneshögtider hålls varje dag för de som dött i korporationens tjänst, och det är de som äras högst.

koncentrera sig på att förbättra redan existerande modeller och produkter, snarare än att utveckla egna alternativ. Mishima har utvecklat plagiering till en konstform och därmed skaffat sig en anseende fördel gentemot konkurrenterna. Om Bauhaus släpper en ny bil kan Mishima «kopiera» den och sälja en näst intill likadan för halva priset.

Genom att dessutom bokstavligen fylla butikshyllorna med sina produkter, kanske till och med en och samma produkt i många olika förpackningar, säkerställer de också att de får den största exponeringen.



MILITÄREN

Som i alla megakorporationer är Mishimas armé en elit som i stor utsträckning lever under egna lagar och förordningar. Den har inte en lika prominent position som dess motsvarigheter inom Bauhaus eller Imperial, eftersom «vänliga metoder», icke-våld, föredras när det gäller att besegra någon. Krig är egentligen alldeles för dyrt, riskfyllt och oförutsägbart.

De militära befälhavarna och företagsledarna är formellt desamma, men det är de militära rådgivarna, ADMINISTRATÖRERNA, som i verkligheten besitter den militära makten.

ORGANISATION

Mishimas militära organisation består av tre arméer som alla har skilda syften och uppbyggnad.



Det är endast på Merkurius som armén har en framstående position; Venus- och Marsarméerna har främst defensiva funktioner. Detta är en stor lättnad för furst Marus och furstinna Marikos finanser – krig är extremt kostsamma – och gör att de kan mäta sig ekonomiskt med arvfurst Moya trots sina begränsade budgetar.

Merkurius militära förband består till större delen av lätt beväpnade och bepansrade infanterienheter. Den lätta utrustningen är nödvändig med tanke på Merkurius oländiga underjordiska terräng där soldaterna kan tvingas krypa igenom trånga sprickor eller ta sig fram i översvämmade tunnlar.

STRATEGI OCH TAKTIK

Mishimas motto, «Förstör eller försvara», beskriver korporationens strategi ytterst väl: kan de inte genast slå ut fienden biter de sig fast på platsen till dess förstärkning hunnit anlända eller de själva dött till sista man. Det finns ingen större ära än att dö i korporationens tjänst. Ett annat motto är «Vik aldrig en tum» – ingen vill bli ihågkommen som den som kapitulerade till fienden.

Detta gör naturligtvis Mishimaenheterna till fruktade fiender, eftersom man aldrig kan vara säker på att ett anfall mot dem ska lyckas. Med tanke på att de kan lita på att få stora förstärkningar snabbt är det naturligtvis viktigt att slå ut dem snabbt, vilket är lättare sagt än gjort när de alltid kämpar till sista man. «HJÄLP ÄR ALDRIG LÅNGT BORTA»

SAMURAJEN

Mishimaorganisationens bästa krigare befodras till arvfurstarnas och deras vasallers personliga SAMURAJER. I andra korporationer skulle dessa samurajer kallas elitstyrkor, och deras uppgifter är desamma som en specialstyrkas.

KOTERUSTNING

En typisk koterustning består av ett harnesk och ett par halva benskenor som skyddar framsidan av Kyrassiären. Armarna avslutas i diverse vapenkombinationer, som t.ex. maskingevär, eldkastare och granatkastare. För att man skall kunna röra sig ordentligt är samtliga leder utrustade med hydraulik. Den stora behållare på ryggen innehåller lättantändlig hydraulikvätska, vilket vanligtvis orsakar en hel del oro hos dem som bär rustningen.



En militärbefälhavares enda specialstyrka är i realiteten hans personliga samurajtrupp, eventuellt förstärkt med några kyrassiärer. Arvfurstarna har fem-, sexhundra samurajer, var och en värderad som tio normala soldater. En «vanlig» general kan ha två eller trehundra samurajer underställda sig.

UTRUSTNING

Som framgår ovan medför Mishimas affärsfilosofi vissa nackdel för korporationens infanterister, men det finns gott om reservdelar och många tekniker, så det är inget större problem.

Mishima har utvecklat två unika vapensystem som lämpar sig särskilt väl för Merkurius underjordiska värld – Warheads och Stridskyrassiärer.

WARHEADS. är semi-intelligenta, självförsörjande och -opererande vapenplattformar som används för sådant som anses vara självmordsuppdrag – väldigt avancerade robotar med sofistikerade självförstörelsemekanismer som är extremt stryktåliga och utrustade med mängder av vapen, men de är också väldigt dyra och sällsynta.

KOTE-RUSTNING. (uttalas KO-tay) Dessa imponerande mekaniska rustningar ger sina användare ett gott skydd och tyngre beväpning samtidigt som de förbättrar deras rörelseförmåga – kort sagt hydrauliskt förbättrade rustningar med inbyggda tyngre vapen. Dessa används av elitförband och stormregementen.

LONGSHORE OCH MERKURIUS

Närmast solen ligger Merkurius, en liten och extremt het planet, som fortfarande är något av en guldgruva för megakorporationerna. Det är också den mest spännande och utmanande av de nya världarna.

Planeten har varit «Mishima-område» ända sedan erövrandet av rymden inleddes, och fastän den är extremt ogästvänlig har Mishimas ingenjörer lyckats skapa ganska acceptabla levnadsbetingelser, särskilt i de vidsträckta underjordiska grottsystemen och de gigantiska kratrarna.

Planetens yta är het, fuktig och steril, och endast ett fåtal gruvkomplex, vaktposter och automatiserade övervakningsstationer har förlagts hit. Medan planetens ytan är steril, är det den ljusa och inbjudande UNDERVÄRLDEN, det enorma nätverket av tunnlar, grottor, sprickbildningar och gigantiska salar och grottor, som gör Merkurius till en blomstrande och lönsam affär.



OVÄNTADE PROBLEM

Bakin såg ängsligt mot den stora stolen framför honom. Stolsryggen stod vänd mot honom, och rökmolnen som steg upp ur den var det enda som tydde på att någon satt i den.

«Nå, låt höra er rapport, administratör.»

Rösten var mjuk och len, men Bakin hade stått i rummet när samma röst dömd tiotals människor till döden. Han svalde hårt, kastade en blick i sina papper och försökte fatta mod att fortsätta.

«Jo... vi diskuterade saken med delegationen från Imperial, men våra meningsskiljaktigheter var för stora för att detta ska kunna lösas via de vanliga kanalerna. De vägrade blankt att avsluta operationen och dra tillbaka sina bosättare.»

Återigen hördes den mjuka rösten från rökmolnen bakom stolsryggen.

«Lyckades inte ens vår trupp närvaro få dem att flytta sig?»

Bakin for med en hand över pannan och torkade bort svetten som brutit fram.

«Tja, jo... jag erbjöd dem möjligheten av en sammanslagning eller ett byte av aktieposter. Jag tänkte att om vi kunde lösa det här på en ekonomisk...»

Stolen snurrade runt och visade sig innehålla en äldre man i en kostym som skvallrade om hans status som högre tjänsteman inom Mishimakorporationen. Mannens ansikte var mörkt och kallt, och lystes endast upp av cigarrens glöd.

«Du är för vek, Bakin. Jag sa ju åt dig att göra av med de där Imperialsvinen, inte att göra affärer med dem! Det här är ett ärende högt upp i korporationen, så du ska inte ge efter en tum. In med soldaterna och ut med de där bosättarna.»

Bakin såg plötsligen en chans att komma ut ur rummet, vilket för tillfället var allt han önskade sig av livet.

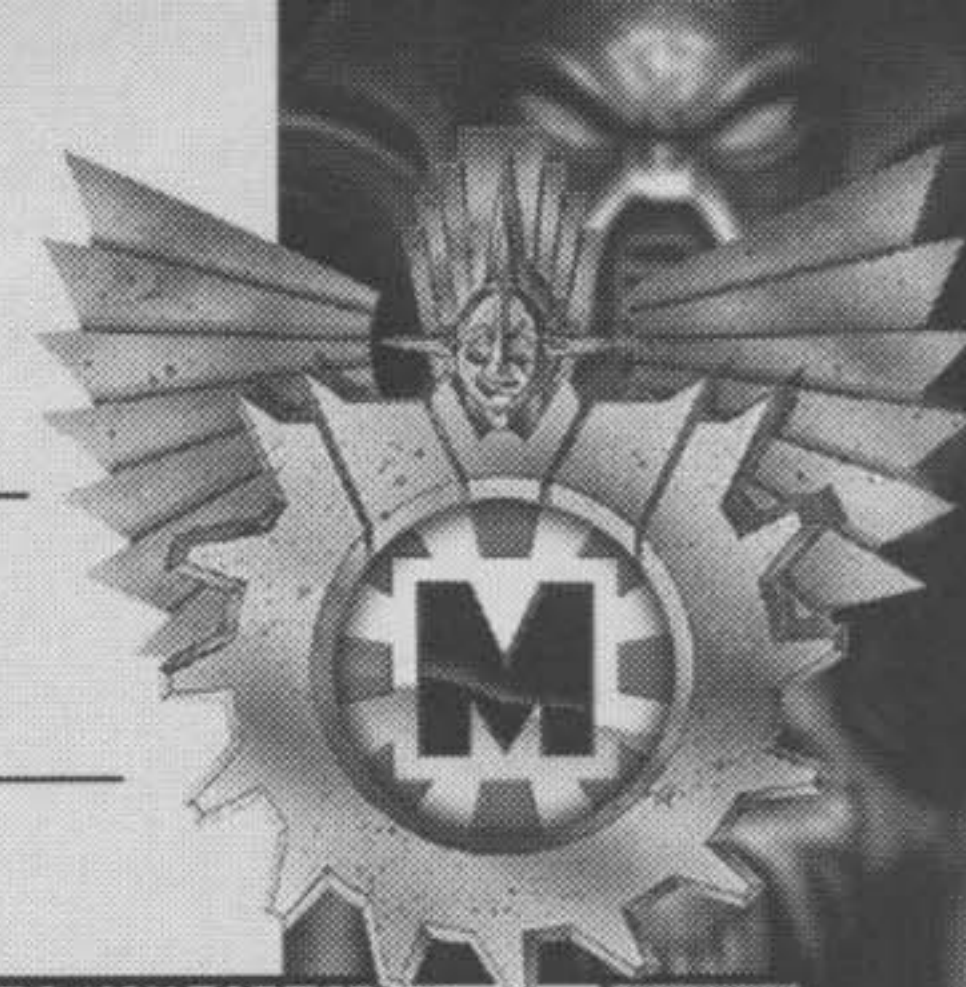
«Våra styrkor har redan gått in i området, herre. Hittills har vi räknat till femtiotre döda civila, men jag hoppas att siffran ska stiga ytterligare när vi kommit längre in i bosättningen. Merparten av maskinparken på platsen har förstörts, och vi räknar med en avsevärd ekonomisk förlust för Imperial. Credential Minings aktier har redan fallit, och de kommer att ha gått helt i botten innan kvällen.»

Så långt hade operationen verkat vara en bland många, men efter den första stridskontakten hade andra nyheter, störande nyheter, börjat komma in. Och det var Bakins uppgift att vidarebefordra dem.

«Dessvärre är våra egna förluster kännbara – femton soldater och två kyrassiärer dödades under stridens inledande fas, och flera grupper har försvunnit medan de säkrat gruvområdet. En officiell protest från Imperial väntas komma in till Kartellen inom en timme. Brödraskapet har också börjat intressera sig för operationen.»

Stolen snurrade åter runt och Bakin stirrade än en gång mot dess rygg.

«Jag vill inte att Brödraskapet ska lägga sig i det här. Gör de det kan vi förlora koncessionen – och det vill vi väl inte ska hända, eller hur, Bakin? Du måste avsluta det här nu, så snart som möjligt. Jag tolererar inga som helst misstag den här gången. Verkställ.»



LONGSHORE

Longshore, «Mishimas huvudstad», arvfurst Moyas residensstad och säte för dennes administration och huvuddelen av korporationens kader av byråkrater, ligger i en sådan krater. Stadens högsta byggnader når med knapp nöd upp ur kratern till «marknivå».

Longshore är ett myller av kulturer och byggnader. «Den sömnlösa staden» tjänar som hamn för nästan all slags handel och innehåller alla Mishima-imperiets viktigare officiella byggnader, handelscentra, militärakademier, börshus, universitet, etc. Också Imperial har en stor del av sin viktigare administration i Longshore och dess närliggande tvillingstad, Fukido, som står helt under Imperials kontroll.



STRIDSZONERNA

Merkurius är i stor utsträckning jungfrulig mark både för den Mörka Legionen och de andra megakorporationerna – det tydligaste tecknet på det senare är de ständiga sammanstötningarna mellan Imperialbosättare och Mishimatrupper.

Arvfurst Moya gör ingen hemlighet av att han anser Mercurius vara hans territorium, och han gör också allt för att förintä alla inkräktare – med ett lysande undantag i Fukido, där en bräcklig fred åter har kommit till stånd tack vare Brödraskapet.

Det finns inga tydliga frontlinjer på Mercurius, men arvfurst Moyas styrkor finns utspridda över hela Undervärlden i posteringar bestående av en till fem skvadroner om trettio krigare. Dessa posteringar är aldrig på större avstånd än femtio kilometer från varandra – detta för att säkerställa att

«förstör eller försvara»-doktrinen fungerar. Dessutom har strategiska reserver på två till fem regementen om fem skvadroner förlagts med jämna mellanrum.

Flertalet väpnade konflikter består av skärmytslingar mellan dessa defensiva enheter och bosättare med understöd av någon annan korporation. Dessa skärmytslingar varar sällan mer än några månader, och resulterar nästan alltid i en fredlig lösning – bosättarna tillåts stanna förutsatt att de betala tribut till arvfurst Moya – eller totalt utplånande av kolonin.

För närvarande pågår cirka femtio sådana konflikter, varav vilka endast ett fåtal inbegriper mer än några hundra soldater.

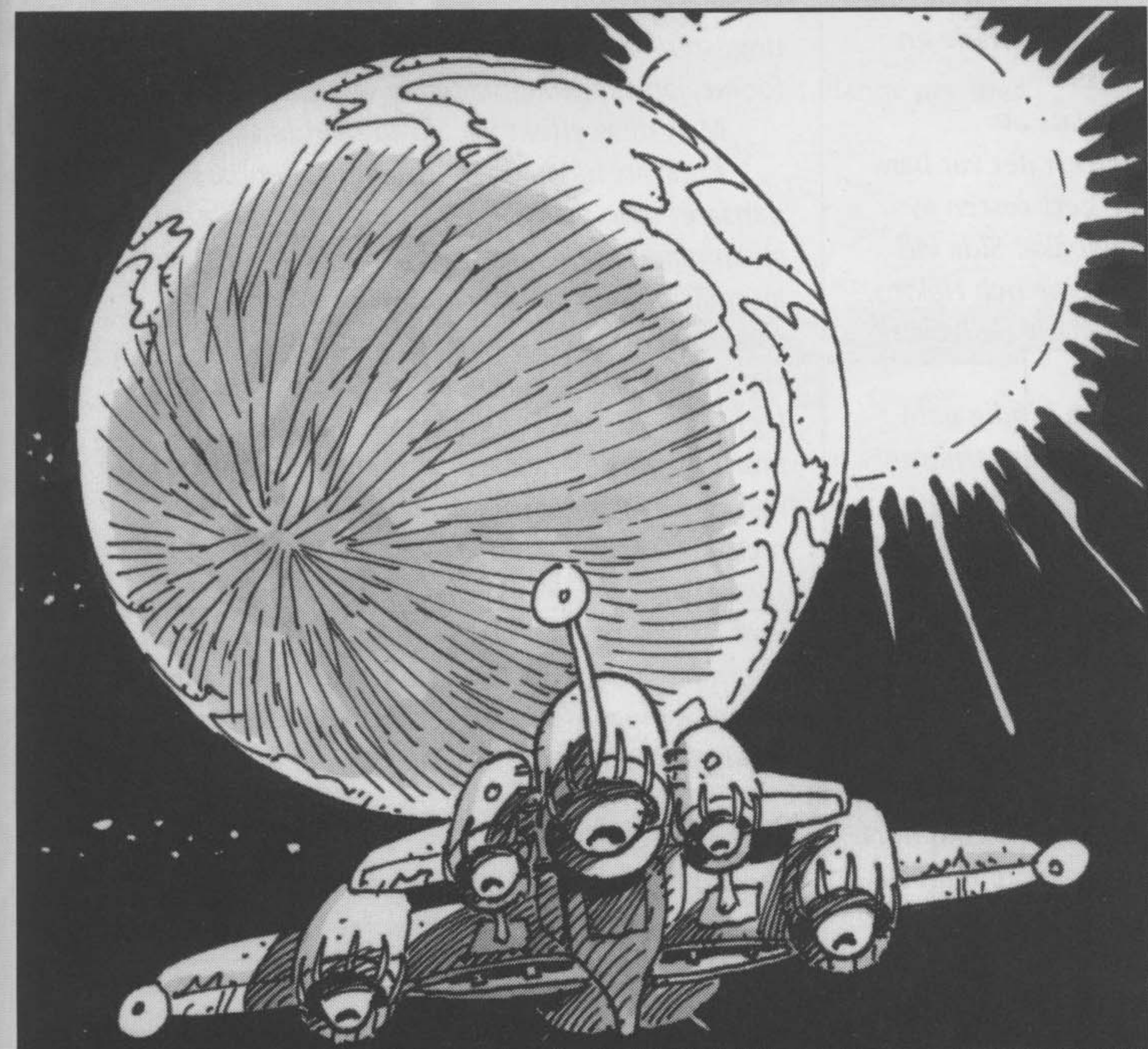
KANONBÅTS-DIPLOMATIN

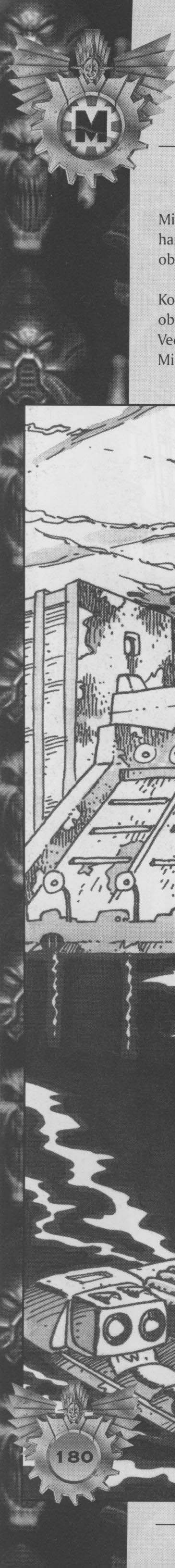
Den tredje Storfurst Mishima i ordningen, Taro, myntade talesättet «DET SOM INTE KAN UPPNÅS MED VÅLD ÄR INTE VÄRT ATT SLÅSS FÖR», vilket kan sägas spegla Mishimas relationer till sina konkurrenter ganska väl. När en Mishima-affärsman har bestämt sig för att uppnå någonting är inga medel otillåtna.

KARTELLEN

Mishimas representant i Kartellens Högsta råd är ingen mindre än Storfurst Mishima själv, vilket på papperet borde innebära en stark position.

Faktum är dock att inte ens de övriga korporationernas representanter hyser någon respekt för Storfurst Mishima, eftersom denne är en marionett utan någon reell makt. Vill någon korporation förhandla med Mishima eller lägga in en verkningsfull protest vänder man sig därför till arvfurst Moya.



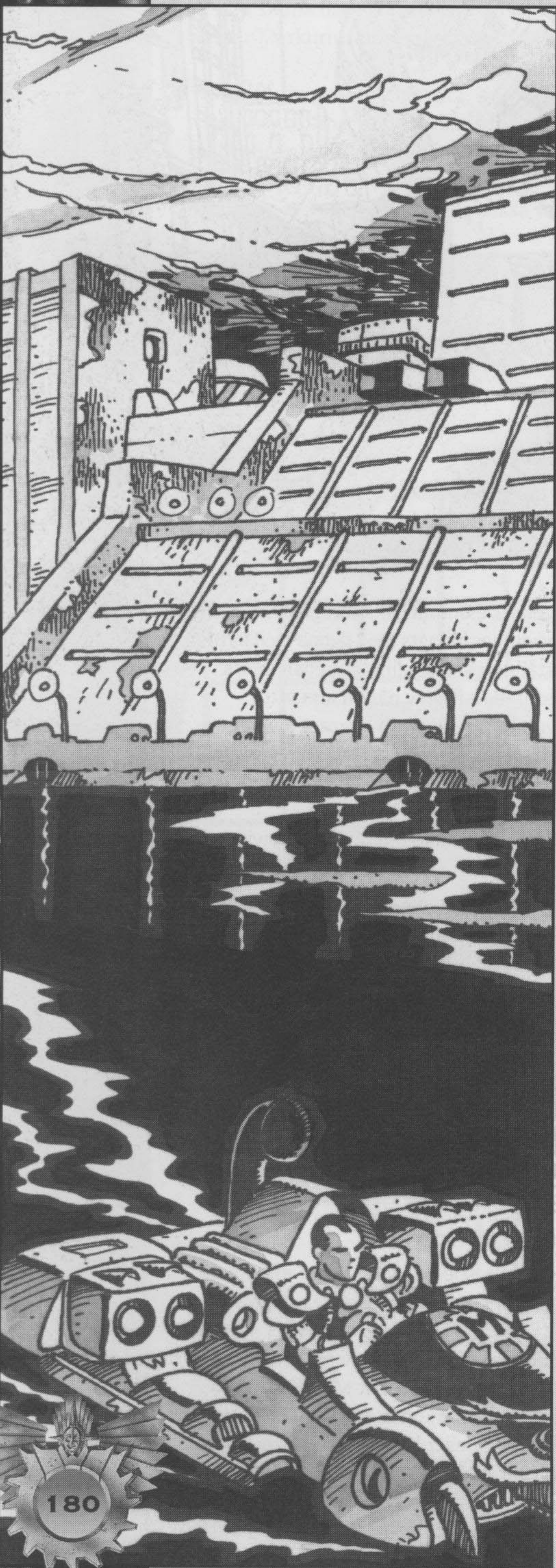


BRÖDRASKAPET

Mishimas relation till Brödraskapet kan minst sagt kallas spänd. Mishima har gett Brödraskapet full insyn i sin organisation, och man kan se observatörer från Brödraskapet på samtliga företagsnivåer.

Detta innebär dock inte att de har någon insyn i vad Mishima är. Korporationens stolta tjänstemän kan när som helst kasta ut observatörerna, hålla dem fängslade eller till och med avrätta dem. Vederbörliga ursäkter framförs i sådana fall till Brödraskapet, men Mishimas hemligheter är säkrade. Detta är ytterst frustrerande för kardinalen och Brödraskapet, som inte har någon aning om hur de ska bemöta detta problem. Tills vidare råder en bräcklig fred mellan Mishima och Brödraskapet. Hittills har Mishimannen i

gemen känt större lojalitet gentemot korporationen och sin «herre», sin närmaste chef, än mot Brödraskapet. Men vinden håller på att vända och inkvisitorerna får större och större inflytande över gemene man, mestadels beroende på det växande hotet från Mörkret.



DEN SISTA STRIDEN

Misko svängde kote-rustningens arm och det stora svärdet ven genom luften och darrade till när det plöjde ned styggelsen framför krigaren.

Helvetesvarelse vrålade av smärta när dess bröstorg slets upp, men tjutet

övergick snart i ett sista bubblande rosslande. Misko lyfte sin fallne fiende och lät höra ett triumfatoriskt skri innan han slängde den slappa kroppen på likhögen vid sina fötter. Den Mörka Legionen hade fått betala dyrt för sin attack mot bron, och nu var marken överströdd med deras förvridna kroppar.

Men de var inte de enda som dött i denna förbittrade strid. Misko flyttade tyngden mellan kote-rustningens tunga fötter och kastade en blick på sin fallna bror och syster. Mishimastyrkan hade överrumplats av mörkervarelsernas vildsinthet, och det var bara kyrassiäromgångens mod som gett resten av styrkan möjlighet att dra sig tillbaka. Sida vid sida hade de stått, Misko, Georgine och Hakito, som en fördämning i vårfloden hade de lyckats stoppa anfalllet.

Deras svärd hade röjt upp en blodig gata genom monsterhorden och deras pansarnävar hade krossat många fiender. Som ett renande skyfall hade deras kulor strömmat ned över den Mörka symmetrins styggelser.

Men till sist kunde inte ens deras pansar, deras vapen eller deras beslutsamma mod stoppa den anstormande horden. Georgines arm hade slitits av, och utan kulsprutans stöd övermannades hon snart och försvann under en dallrande matta av kroppar. Det sista Misko hört från sin syster var en desperat svordom följt av det dova ljudet från hennes personliga pistol. Hakito hade omedelbart reagerat med att lyfta sina hydrauliska fötter och ta två dånande steg



bakåt, till Georgines sida. Bron hade darrat under påfrestningen men inte mer. Så hade han ställt sig med kote-rustningens fötter brett isär, svepte omkring sig med eldkastaren och vråkte ett hav av eld över legionärerna som föll ihop, dog och förvreds till förkolnade mumier i miniatyr – men det var för sent. Georgine var död.

När Hakito vände sig om för någonting tjutande förbi Misko. Han hade känt den vidriga stanken och hört ett svagt tjatrande, men tingesten hade passerat alltför snabbt förbi honom för att han skulle kunna hinna se vad det var.

Men dess effekt var skrämmande tydlig.

Ett svart hål hade plötsligen uppenbarat sig i pansaret som täckte Hakitos bröst, och svart rök strömmade ut ur såret. Hakitos ansikte förvreds av smärta, men han lät inte ett enda skri av smärta undslippa sig. Han lyfte vänsterarmen och riktade sin tunga kulspruta mot de framrusande legionärerna. Med uppbringande av sina sista krafter pressade han ned avtryckaren, och med rasslande vapen slöt han sin ögon för alltid – med ett leende på läpparna.

Och nu stod Misko ensam kvar på bron. På klyftans andra sida höll den Mörka Legionen på att omgruppera sig inför det sista anfalllet. En våg av frid svepte igenom Misko när han fattat sitt beslut. Med mäktigt dånande steg tog han sig fram till brons mitt, där han stannade och fixerade legionärerna med blicken medan han utmanade dem till att komma närmare med trotsigt lyfta vapen.

Och de antog hans utmaning och föll vrålade och fradgande över bron.



Detta ses dock inte av blida ögon från aristokratins sida, men så länge de övriga korporationerna står fast på Brödraskapets sida, och så länge de står i rådande position, är de maktlösa. Longshore är likafullt en av de få platser där en inkvisitor kan bli trotsad, och toppskiktet inom Mishimas adel är de enda som öppet kan trotsa dem utan att behöva frukta något.

DEN MÖRKA LEGIONEN

Mishima har hittills förskonats från den Mörka Legionens fruktansvärda attacker, på gott och ont. Det största hotet har kommit från de egna leden, från kättare och Budbärare, och den Mörka symmetrin har av och till utsått split och illvilja bland befolkningen.

Vid de fåtaliga tillfällena då Mishimatrupper har drabbat samman med legionärer, nekromutanter eller nefariter, har de lidit svåra nederlag och tvingades vid några tillfällen till och med begära hjälp från Capitol.

STORFURST MISHIMA

Eldfursten, Lunas guvernör, Mishimas ambassadör, de Tusen Solarnas Kejsare och den Högste Fadern är alla titlar som enligt traditionen har ärvts av Storfurst Mishima.

Trots att hans formella makt är liten har han ett ganska stort inflytande över folket. Eftersom han är en mycket intelligent gammal man vänder sig kardinalen ofta till honom för att få råd.

WARHEADS

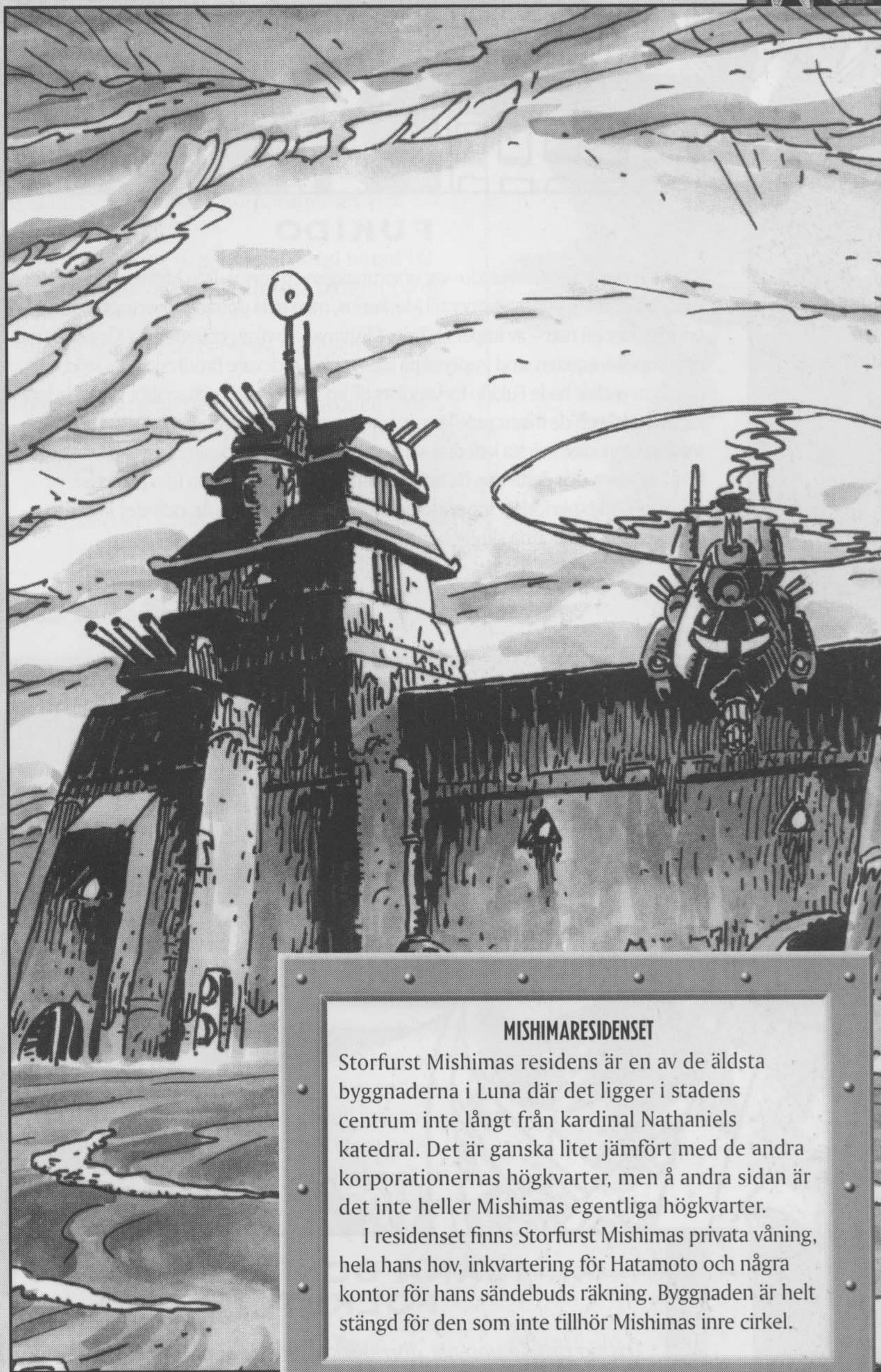
Det finns tre utföranden av warheads: attack-, spanings- och självmordsutföranden. Den förstnämnda är vanligtvis utrustad med bomber och automatkanoner, den andra med kameror och mikrofoner, och den tredje med en kraftig explosiv laddning.

Det är inte känt huruvida de är bemannade eller ej, men man antar att de innehåller någon form av intelligens. De kan variera en hel del i utseende, men de tidiga prototyper man hittills sett ser ut som variationer på flygande cigarrer.

LONGSHORE

Jättestaden sträcker sig runt en jättelik bassäng som också tjänar som hamn för de havs- och flodgående fartyg som står för större delen av Merkurius transporter. Bassängen klyvs i två halvor av en etthundra meter bred landningsbana som sträcker sig cirka två kilometer ut i det stillastående och kristallklara vattnet.

Denna «pirs» ände består av två enorma statyer föreställande arvfurst Moya och hans maka.



MISHIMARESIDENSET

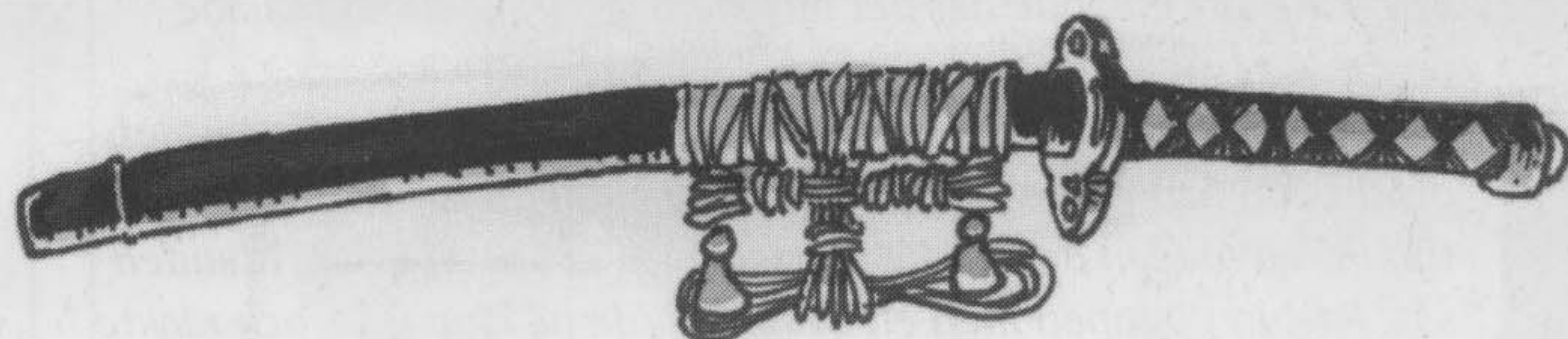
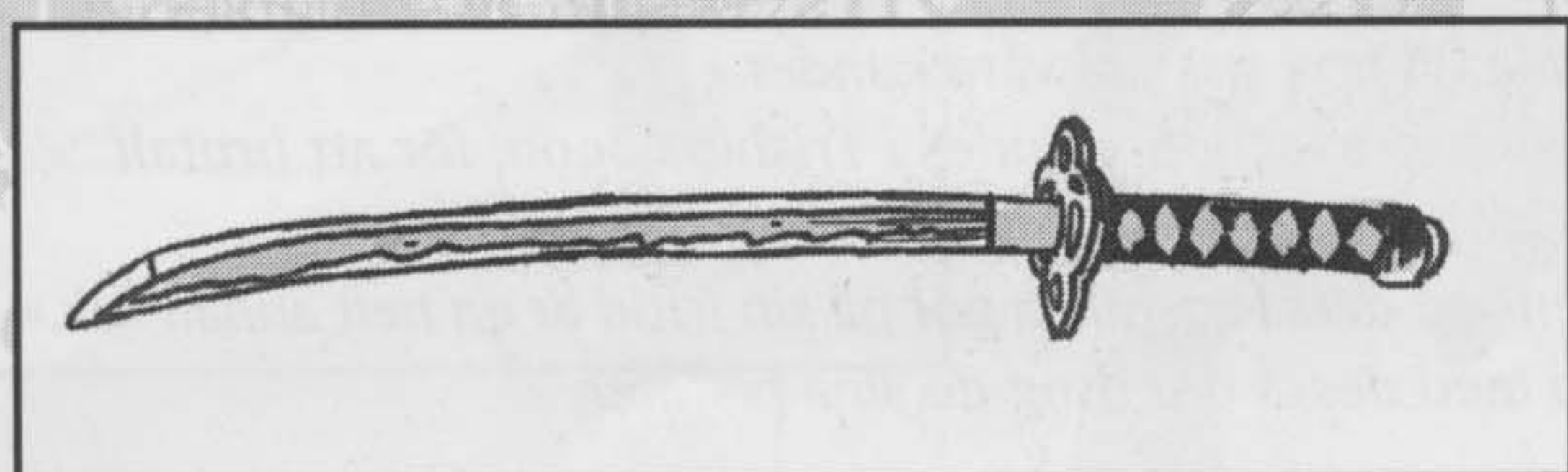
Storfurst Mishimas residens är en av de äldsta byggnaderna i Luna där det ligger i stadens centrum inte långt från kardinal Nathaniels katedral. Det är ganska litet jämfört med de andra korporationernas högkvarter, men å andra sidan är det inte heller Mishimas egentliga högkvarter.

I residenset finns Storfurst Mishimas privata våning, hela hans hov, inkvartering för Hatamoto och några kontor för hans sändebuds räkning. Byggnaden är helt stängd för den som inte tillhör Mishimas inre cirkel.

SKALPERARSVÄRD

Dessa eneggade svärd är kopior av de instrument som kirurger använder för att skrapa rent ben. De används vanligtvis enhandat tillsammans med en pistol.

V	L	STY	SKADA (1H)	SKADA (2H)	PRIS
3,4	119	12	1d4	1d6	9,700



WAKIZASHI

Detta är de kortbladade svärd som vanligtvis används för att utföra seppuku. Samurajer som har bemästrat den tvåhändige tekniken använder klingan som extra vapen.

V	L	STR	SKADA (1H)	SKADA (2H)	PRIS
2	80	10	1d4	1d4+2	7,700



FUKIDO

«Den fria bosättningen Fukido» var ursprungligen ett försök från Mishimas sida att locka frilansande korporationer till Merkurius, men hela området övertogs plötsligt – i princip över en natt – av Imperial. Trots Mishimas advokaters frenetiska försök att riva upp köpekontrakten stod Imperial på sig, mycket tack vare Brödraskapets stöd, och på några veckor hade Fukido förvandlats till en tungt befäst och snabbt växande bas för Imperial och de frilansande korporationer som visade intresse. Imperial uppförde solsystemets näst största katedral som ett tecken på sin tacksamhet gentemot Brödraskapet, och detta tros ha hjälpt till att hålla Mörkret borta från planeten.

Kontraktperioden löper dock endast på etthundra år, och det är helt otänkbart att Mishima skulle begå samma misstag en gång till.

«... TJÄNA OCH BESKYDDA
FOLKET...»

Trishio tittade upp när dörrklockan ringde. Två män klädda i oklanderliga blå kostymer steg in i hans lilla butik, strosade lugnt upp längs hyllorna, tog en titt på hans örtmediciner och -teer och uttryckte sitt gillande när det hittade någonting som tilltalade dem.

Trishio torkade vetten ur pannan och gjorde sig redo för den diskussion han visste skulle komma. Den ene mannen steg fram till disken medan den andre fortsatte att se sig omkring. Mannen såg Trishio i ögonen med ett svagt leende på läpparna, och räckte butiks innehavaren en färggrann broschyr med firmanamnet «Personal Protection for the People, Inc.» på omslaget.

«Nå, min vän, har du tänkt över vårt prospekt ordentligt nu då?»

Mannen öppnade broschyren och pekade på dess sista sida.

«Som du ser har vi ett extra skyddserbjudande den här veckan. Vi slänger med några extratjänster om du bestämmer dig för att slå till.»

Trishio svalde hårt och försökte hålla rösten stadig.

GULDDUBLONERNA

Mishima har officiellt en egen valuta, gulddubloner, men de används sällan också inom Mishimakorporationen. Ingen godtar att få sin lön utbetalad i dubloner, och de övriga korporationerna vägrar att ens befatta sig med dem. Dublonerna kan endast växlas till andra valutor i särskilda växlingskontor – den officiella växlingskursen gentemot kardinalsmarkern är ett till ett, men man har tur om man får en kardinalsmarker för tre dubloner.

MISHIMAS POLISVÄSENDE

Mishima praktiserar fri företagsamhet på den polisiära sidan, vilket innebär att ordningen upprätthålls av ett otal småfirmor och företag med upp till ettusen poliser var. Systemet har både för- och nackdelar. En del länsherrar ålägger sina samurajer att upprätthålla ordningen.

Till att börja med nödvändigörs systemet nästan av att korporationen i sig är splittrad i tre delar: det vore omöjligt att ha en enda polismakt inom de tre arvfurstarnas separata domäner. Dessutom har Mishima alltid fruktat att en stark polismakt skulle gå i opposition mot företagsledningen. De största problemen ligger i koordinationen, samarbetet och korruptionen. Trots att befälsstrukturer och rutiner är homogena är skillnaderna stora vad gäller utrustning och mentalitet. Korruption är en mycket utbredd företeelse, och det är inte ovanligt att högre polisbefäl blundar för drog- och beskyddarverksamhet inom sina distrikt. Detta har lett till att arvfurst Moya och större företag inom Mishimagruppen har skaffat sig egna polisstyrkor även de, vilket ytterligare bidrar till antalet poliser.

«Nej tack, det blir nog inget. Jag har inte råd.»

Den kostymklädde lutade sig lätt fram mot Trishio och lade händerna på disken.

«Jaså, du säger alltså nej till gratis personlig patrullman, snabb-larmknapp och en personlig kontaktman vid vår klagomur?»

Den gamle kände vreden välla upp inom sig, och hans röst var ansträngd av återhållen ilska när han svarade.

«Ja, det säger jag nej tack till. Jag har redan skrivit på kontrakt med den lokala polisen och Three Suns Protection, och förutom det betalar jag redan Familjen för att de ska hålla sitt folk härifrån. Jag har inte råd med fler utgifter.»

De två männen verkade förvånade över detta känsloutbrott och såg frågande på varandra. Den hittills tyste mannen steg fram till Trishio, höll upp kavajen och visade en mörk och illavarslande pistol.

«Jag hoppas verkligen att det där inte var ett försök att hota oss, käre gamle vän. Som du säkert måste känna till efter att ha läst igenom vår broschyr har vi på Personal Protection for the People en stående överenskommelse med Three Suns, och vi har ju alla vänner på den lokala polisstationen. På så sätt säkerställer vi att alla våra kunder får den service de har rätt till – om det är något vi inte kan göra, så kan säkert våra vänner det.»

Trishio tog ett steg tillbaka och vek armarna över bröstet. Hans ansikte förvreds i en vansinnig grimas.

«Jag säger inte det här en gång till – jag tänker inte skriva på ännu ett beskyddarkontrakt. Säg det till era rövarchefer.»

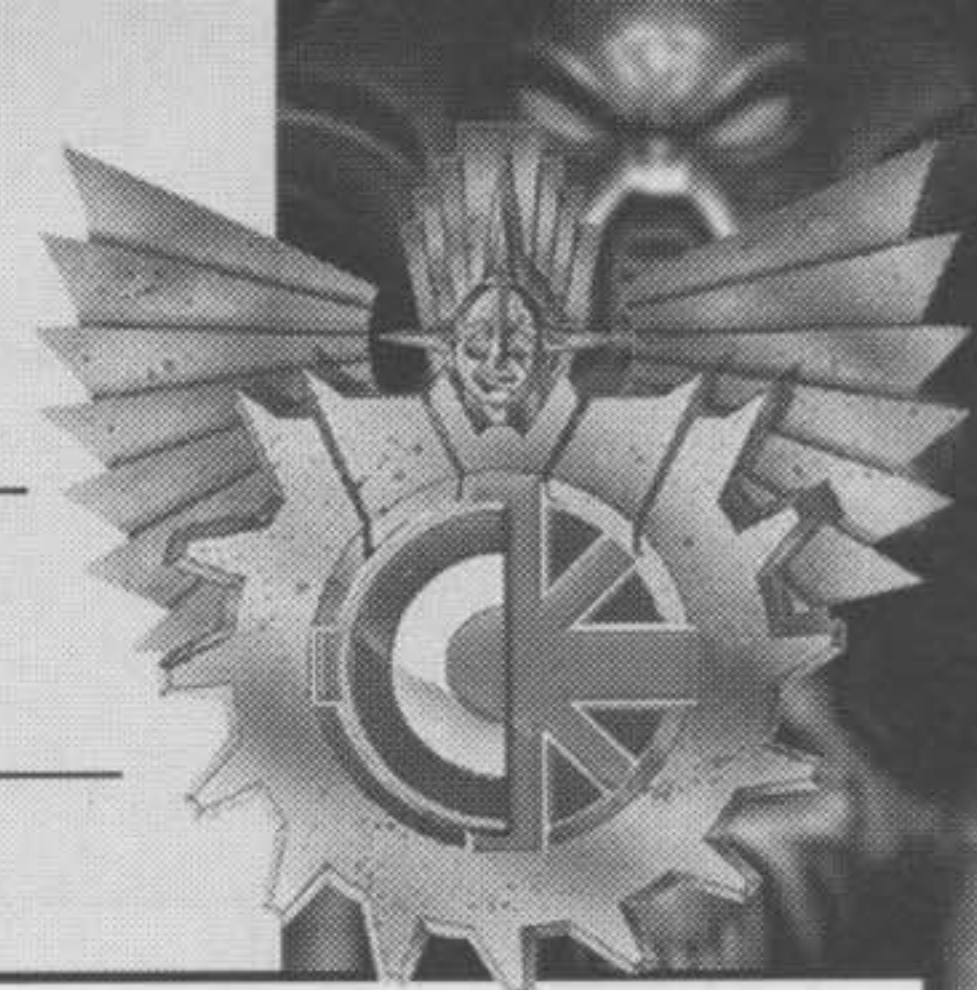
De två tog också de ett steg tillbaka med ilska miner.

«Din korkade gamle dåre. Du har fått din chans – men oroa dig inte. Du har ingenting att frukta från Personal Protection for the People. Vi bryr oss om våra kunder.»

Ett svag ljus av hopp tändes i Trishios ögon, för att brutalt släckas ögonblicket därefter.

«Men vad deras anställda gör på sin fritid är en helt annan sak.»

Och med dessa ord drog de sina pistoler.



IMPERIAL

Och så kom det sig att Imperial växte. Familjerna ökade sin rikedom och kunskap, och ledda av Hennes Högvördighet lade de fundamentet till sitt nya imperium. Bistert skakade de sina nävar och skamlade med sina svärd mot de större konkurrenterna. Imperial reste sig som en man för att kämpa för sina traditioner och utvecklades till att bli en megakorporation – en position vars makt och inflytande garanterade överlevnaden för Imperials värderingar och åsikter.

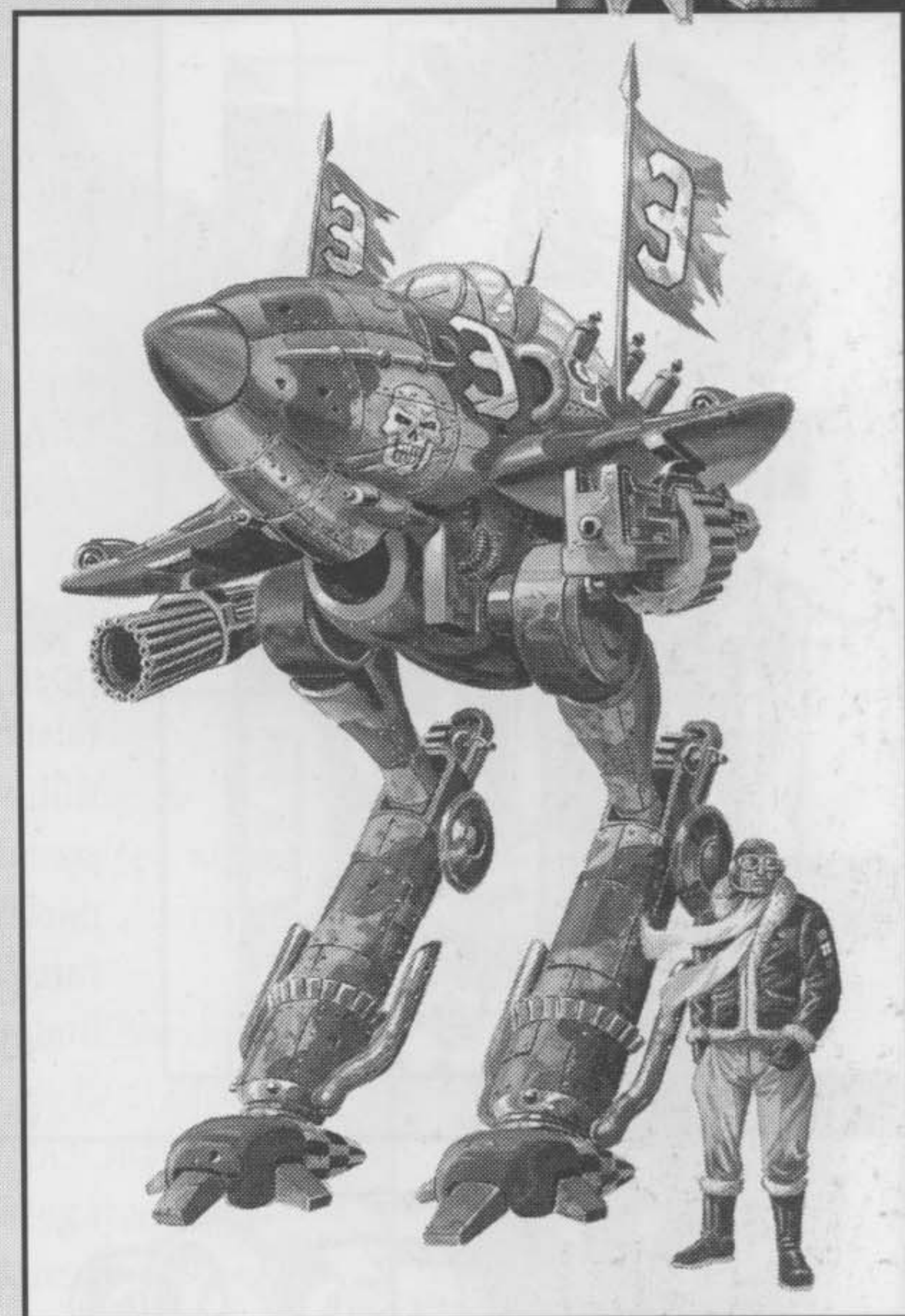
Denna position uppnådde man tack vare hängivenheten hos de familjer och klaner som skapade korporationen, och det var blott deras ståndaktighet som gjorde det möjligt för dem att utmana sina mäktigare bröder.

Detta sågs dock inte med blida ögon av alla. Blodiga krig inleddes för att kväva utmanaren, och Imperial stod hotad till livet utan allierade i korporationernas iskalla värld. De lyckades dock hålla stånd, och byggde ett starkt försvar baserat på de klaner och familjer som styrde imperiet.

Och det var Imperial som först uppdagade hotet från den Mörka Legionen. De såg hur Mörkets första frön och den Mörka symmetris mystiska mönster spred sig bland våra städer.

Kättarnas och avfällingarnas kulter växte och Ondskans skugga hotade att uppsluka oss alla. Det var då, O bröder, som Imperials ledare manade fram sina mäktiga Blood Berets. Dessa modiga krigare bekämpade den Mörka Legionen sida vid sida med våra välsignade korsridbare. Striderna rasade i Venus djupaste djungler, där många män för evigt ristade sina namn i hjältemodets liggare.

- Den Åttonde Krönikan, Megakorporationerna och Kartellen / Lucretii Marcellianus



ETT IMPERIUMS FÖDELSE

Det är beslutsamheten och målmedvetenheten hos Imperials investerare, tjänstemän och ambassadörer som har manövrerat korporationen till dess plats i solen. Imperiet har gradvis vuxit tack vare de förvärv av frilansande korporationer och anspråk på nya världar man gjort och ständigt gör.

«Förvärv» har alltid varit ett nyckelord – medan Bauhaus och Capitol har byggt sina korporationer från grunden med sina egna tillgångar, har Imperials strategi hela tiden varit att köpa lovande frilansarkorporationer och omforma och reorganisera dem till att passa Imperials sätt att tänka.

Imperial har alltid varit en «aristokratisk» korporation, som leds av HENNES HÖGVÖRDIGHET och ägs och styrs av en samling familjer, ADELSKLANERNA, och regeras av PARLAMENTET. Mycket av detta har lånats från tidigare monarkier, och tradition är faktiskt i princip liktydig med lag inom Imperial.

I den gigantiska organisationens topp sitter Hans eller Hennes Högvördighet, en hederstitel som instiftats för att ge korporationens ledning ett ansikte och göra den mer folklig samtidigt som innehavaren fungerar som ett föredömligt exempel på fromhet och godhet. Hans eller hennes makt är dock högst begränsad – i realiteten ligger merparten av beslutsrätten hos parlamentet.

Parlamentet är en bländande samling färggranna uniformer,

ceremoniella svärd, gradbeteckningar i guld och silver, dyrbara affärsmannakostymer och portföljer. Detta är makten personifierad, denna samling av å ena sidan ÖVERKAMMAREN, de sextiotvå mest blåblodiga männen och kvinnorna inom Imperial, och å andra sidan UNDERKAMMAREN, där man återfinner de sextiotvå mest framgångsrika och prominenta affärsmännen, vetenskapsmännen, advokaterna och diplomaterna. Mellan dessa två kammare står tre oantastliga MARSKALKER, Brödraskapets representanter och imperiets kanske mest inflytelserika personer vid sidan av Hennes Högvördighet.

Beslutsprocessen är som det mesta inom den gigantiska Imperialbyråkratin komplicerad. Demokrati- och rättvisekraven är så högt ställda att ingenting får gå fel, och därför måste vart beslut kontrolleras, omkontrolleras, skickas på remiss till femtio instanser, omarbetas, kontrolleras av Högsta Domstolen, kontrolleras och omkontrolleras ännu en gång innan det slutligen kan tas upp till behandling i parlamentet.

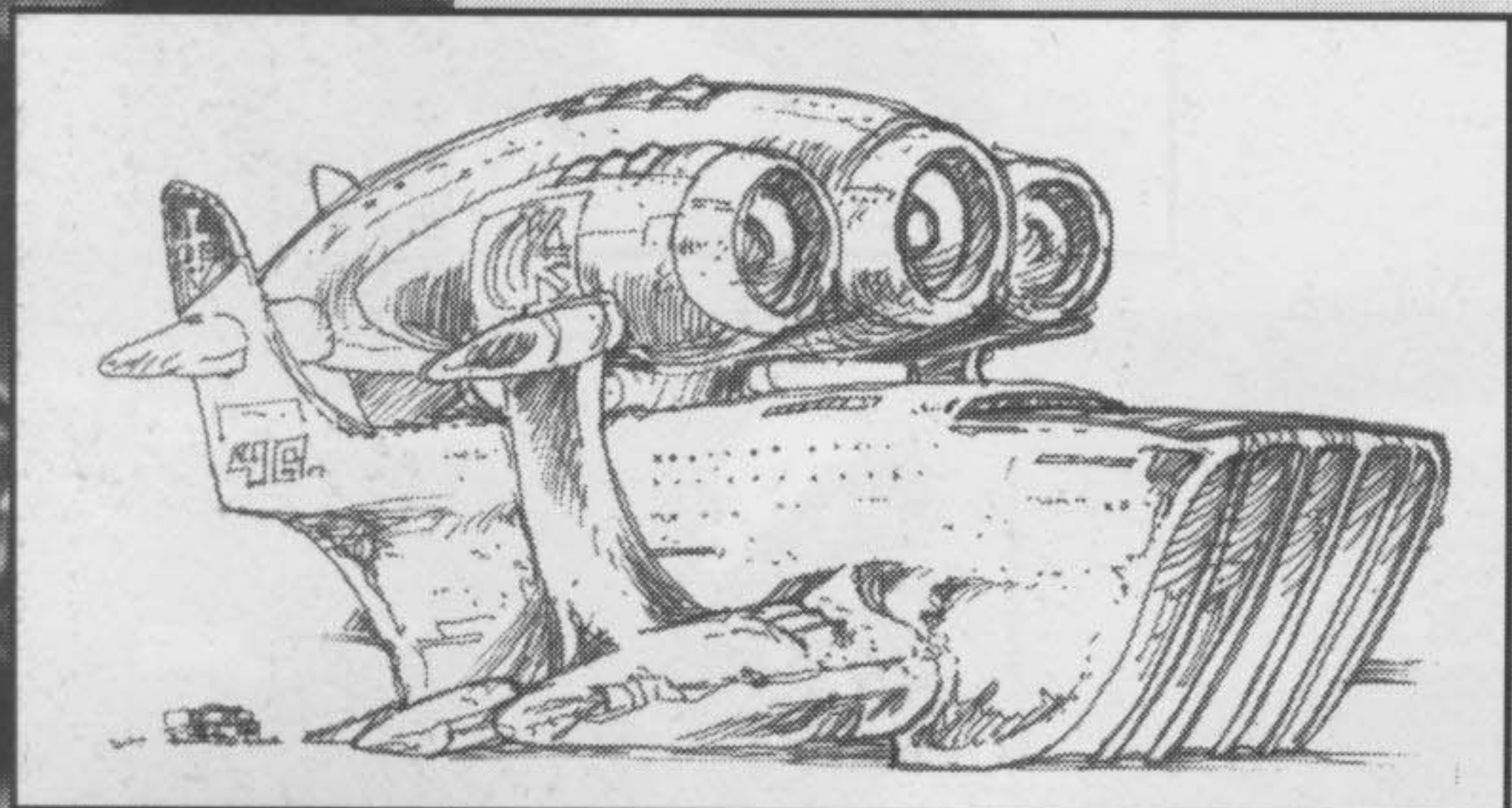




HENNES HÖGVÖRDIGHET

Imperials «styrelseordförande» är Hennes Högvördighet, som har vetorätt gentemot alla parlamentsbeslut men som inte har rätt att komma med officiella lagförslag eller utöva inflytande över korporationens strategi.

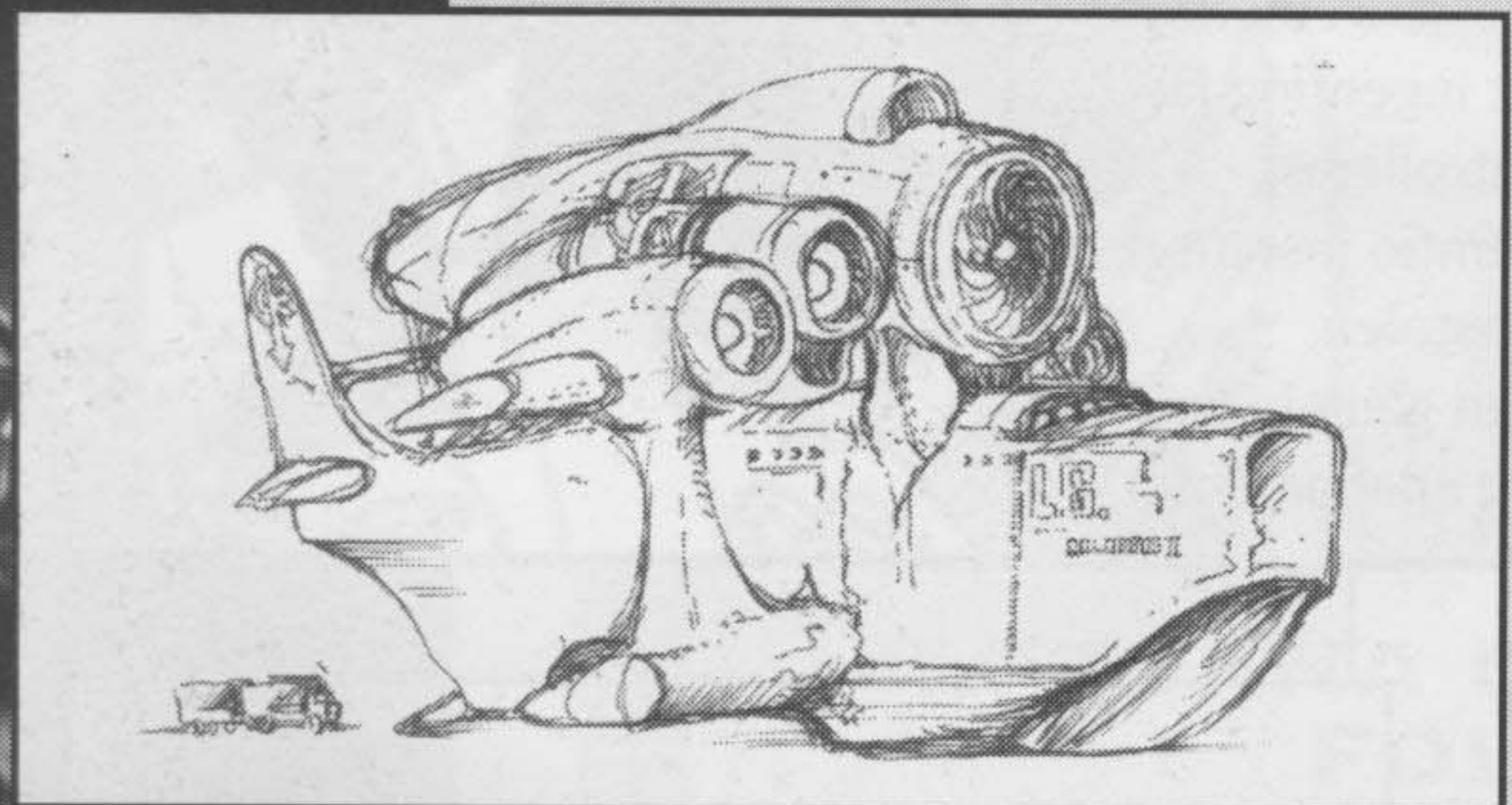
Den nuvarande Högvördigheten, Victoria Paladine, är en viljestark kvinna och en skicklig diplomat som Imperial har mycket att tacka för sin nuvarande starka position. Hon sänder ofta förslag till parlamentet under falska namn (som samtliga parlamentsledamöter känner till), vilket resulterar att hennes förslag alltid antas av parlamentets båda kamrar. Hon är mycket god vän med parlamentets Förste Marskalk (som innehar kardinalsrang), så i själva verket är det faktiskt hon som har utslagsrösten. Hon, liksom de båda kamrarna, är mycket generös mot Brödraskapet.



IMPERIALS BYRÅKRATI

Imperials B/I-tal (antalet byråkrater per 1.000 invånare) är 155 – på andra plats i denna liga kommer Mishima med sina 49. Detta är det lättaste sättet att beskriva Imperials byråkrati, denna koloss på lurfötter. Den är enorm, långsam och ineffektiv, och det är

helt omöjligt att få en uppfattning om dess arbete. Oavsett vad man önskar göra krävs att en ansökan i åtminstone fyra exemplar sänds till sex skilda administrativa avdelningar. Det vanligaste, och bästa, sättet att gå runt allt detta är att utnyttja eventuella kontakter eller att muta sig fram.



READING- PALATSET

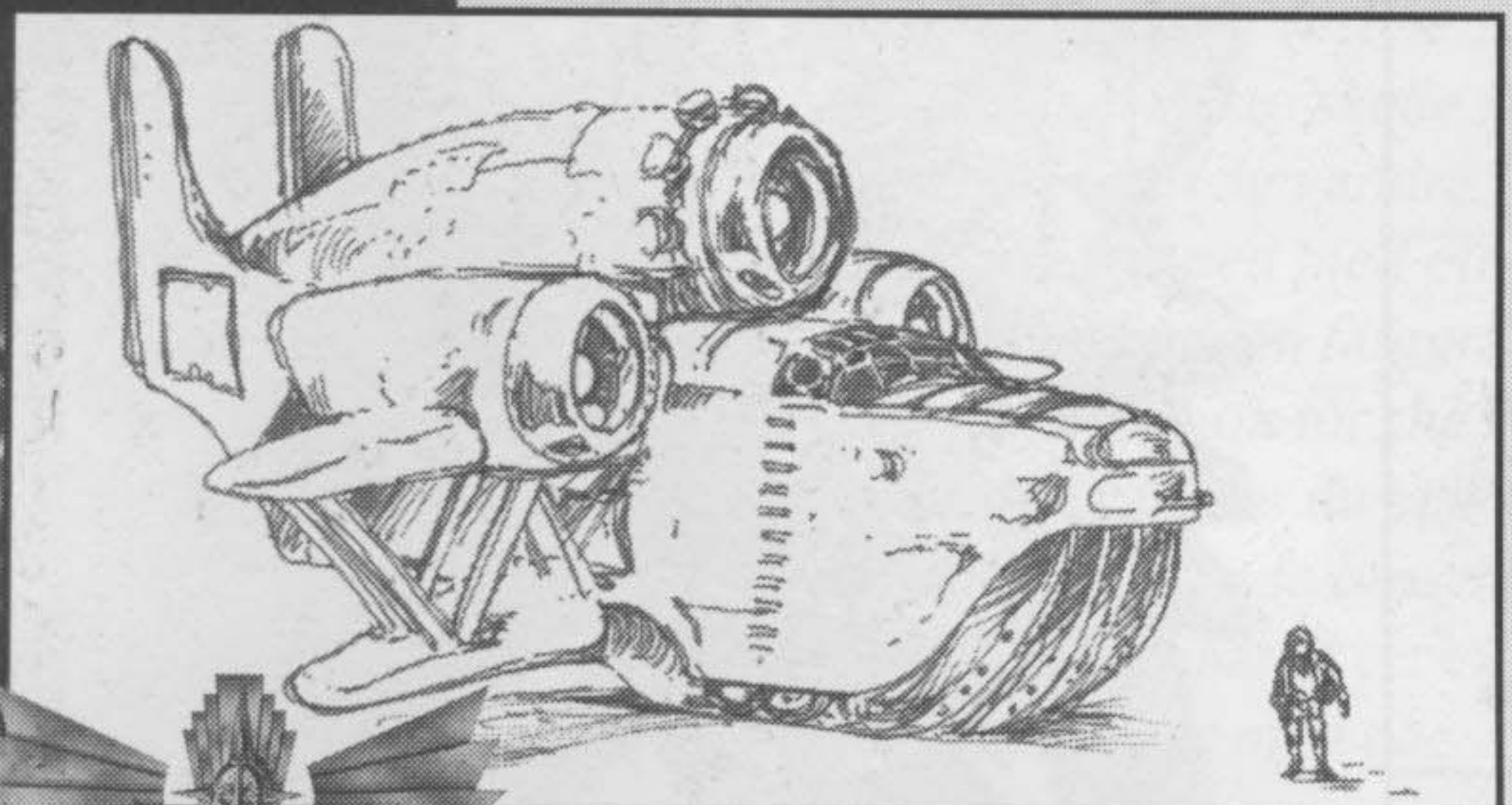
I Imperials viktigaste byggnad, Readingpalatset vid Imperial Plaza i Luna, finns megakorporationens alla viktigare delar av företagsledningen. Förutom parlamentet med de båda kamrarna, Marsalkernas kontor och Högsta Domstolen, finns här också på de 29 översta våningarna den Högvördiga familjens bostäder.

Palatset är byggt helt i sten, och dess monumentala arkitektur gör det till en av Lunas mest imponerande byggnader. Stora banér och flaggor omger palatset och torget framför det, och talrika monument, minnesmärken och statyer möter besökaren både på torget och i den

enorma entréhallen. Interiören är även den monumental med sina mycket höga valvbågar och pelarsalar, marmorgolv och -väggar, statyer och epokgörande konstverk.

Säkerhetsrutinerna är rigorösa såväl utanför som innanför palatsets portar, och ju högre man kommer upp i byggnaden, desto strängare blir kontrollerna av passersedlar och

identitetshandlingar. De viktigaste styrelserummen kan dessutom endast nås via särskilda hissar som inte leder någon annanstans.



KLANERNA BARTHOLOMEW

Klanan Bartholomew är kraften som styr Imperial. Dess anfäder kan spåras till den oroliga tid som föregick Jordmakternas fall, och det är också sedan dess klanan har kämpat för att nå sin nuvarande maktposition.

De är mästerliga intrigörer och deras släkthistoria är fylld av rykten om lönnmord på såväl familjemedlemmar som motståndare. Klanen Bartholomews släktröniker är en blodig historia som gjorts vida berömd via samtida legender.

DEN SISTA SLAGET

«Hur många av Klansmännen är kapabla att strida?»

Lady Moira Murdoch blickade ut över dalen, hennes ögon betraktade rank efter rank av de Mörka figurer som blockerade deras väg till friheten. Hon var lång, t.o.m. längre än hennes far, den legendariska Fergan Murdoch, Hjälten vid slaget över Epping Fords. Moiras händer kramade stridssvärdets hjalt, det svärd som en gång tillhört hennes fars- och hans far innan det – det hade bevittnat otaliga fältslag och strider. Hennes långa hår togs av vinden samtidigt som regnet stack i hennes ögon.

«Svårt att bedöma Mi'Lady. Eric och Thomas är båda svårt skadade. Jag tror knappast de överlever soluppgången. Och de andra är utmattade efter marschen och striderna. Vi förlorade många tappara män igår natt.»

Mannen som talade var Moiras andra broder. De stod på toppen av en kulle, med den kalla vinden piskande deras kläder. Klansmännen svepte sina skinn närmre sina kroppar och väntade otåligt på order. Moira vände sig om mot sin bror.

«Jag frågade om de är kapabla att strida!»

Hennes bror vände sig mot en grupp om tio Klansmän. Två av dem satt på marken, deras anleten var bleka och deras hår och skägg var klumpat med stelnat blod. En blick och en nick var tillräckligt.

«Jodå Mi'Lady. De kommer att strida.»

Moira blickade ut över de böljande kullarna innan hon vände sig mot sina Klansmän.

«Detta är vår chans att skriva historia. Vi skall rulla över fienden likt en våg av ilska och slå dem ur balans, Vi skall driva dem tillbaka till den oheliga dimension de kom från. Våra familjer kommer att vara stolta över oss, och vi kommer alltid att nämnas när de talar om forna hjältar i Möteshallarna.»

Hon vände sig om och höjde sitt svärd mot den hord av odöda legionärer som samlats under dem.

«Håll huvudet högt och stirra dem stolt i ögonen när ni driver era svärd genom deras perverterade kroppar. Tänk på våra förfäder, och era svärd skall träffa. Giv ingen nåd! Befria era sinnen och följ mig!»

Moira lyfte sitt svärd mot himlen. Hon kände ruset genom sin kropp, och kunde nästan höra de uråldriga stridssångerna som en gång sjungits vid Epping Fords. De tårda och sårade Klankrigarna reste sig från marken och samlades i en ring runt henne. Som en lyfte de alla sina svärd mot himlen och lät ett brutalt stridsrop eka över dalen.

MACGUIRE

Bartholomews främsta fiende är klanen MacGuire, Imperials näst mäktigaste familj, som sedan länge legat i fejd med korporationens härskare.

MacGuire har fått industrierna i asteroidbältet på sin lott, och de har utvecklat dessa till att bli konkurrenskraftiga företag. Pengarna de tjänar används till att bygga upp en stark armé som i framtiden mycket väl kan komma att användas mot Bartholomew-klanen.

MURDOCH

Denna familj representerar de stora klaner som återfinns på Mars, och som av tradition är i opposition mot de aristokratfamiljer som styr Imperial. Murdoch gör vad de kan för att undanröja Bartholomew-klanen med hjälp av ett antal hemliga planer.

Detta «klansfolk», som är det namn de är kända under i hela solsystemet, är några av de vildaste krigare som går att hitta. De bidrar till Imperials specialstyrkor med Highlander Clan Warriors.

DEN STORA FÖRBITTRINGEN

I århundraden... ända sedan «den Stora Förbittringen», har fiendskapen mellan de tre klaner som grundlade Imperial och deras anhängare levt och frodats. Trots att flera generationer har lagts i jord sedan Bartholomew gick segrande ur den första konflikten har fiendskapen hållits vid liv av de två överlevande klanerna, MacGuire och Murdoch. Vad som egentligen hände i styrelserummet den där augustikvällen för så länge sedan är fortfarande höljt i dimma. Det finns inga dokument kvar från mötet, och det var endast hertig Bartholomew som överlevde och kunde berätta vad som hände. Det gjorde han dock aldrig.

Effekterna blev dock snart fullt synliga – lönnmord, kidnappningar,

utpressning och andra tivelaktiga metoder använder flitigt under dessa kaotiska år – men allt försiggick bakom fördragna gardiner. Allt vanligt folk såg av konflikten var blodfläckarna på trottoaren morgonen efter. Klanen Kingsfield, som sägs ha varit de som anstiftade fejden, utrotades nästan helt och har inte riktigt hämtat sig sedan dess.

Numera utspelar sig den Stora Förbittringen än mer i lönndom, och metoderna som används är inte lika öppet fientliga. Bartholomew för en öppen oppositionspolitik inom korporationen, och manövrerar skickligt undan sina motståndare och flyttar steg för steg fram sina egna positioner. MacGuire är deras främsta motståndare, medan Murdoch försöker hålla sig utanför konflikten i så stor utsträckning som möjligt även om de utan tvekan stöder MacGuire. De två sistnämnda klanerna kontrollerar merparten av de mest lönsamma kolonierna och den tunga industrin, medan Bartholomew lagt under sig större delen av de militära styrkorna samt Imperial Security Command, ISC.

Trots den Stora Förbittringen håller klanerna alltid samman gentemot yttre hot och i externa affärer, som exempelvis erövrandet av nya kolonier.

IMPERIAL STERLING

Imperials sterling är den starkaste valutan näst efter kardinalsmarkern, och den accepteras över hela solsystemet. Liksom kardinalsmarkern består sterlingen av solitt tolv karats guld, och den finns i följande valörer: S50 (sovereign), S10, S1, s10 och s1. 1 Imperial Sterling (S1) = 10 shilling (s10) = 10 kardinalsmarker.

MILITÄREN

Eftersom Imperial är ett litet affärsimperium är också dess militära styrka begränsad. De väpnade styrkorna är strikt indelade i två separata vapengrenar, FÖRSVARSSTYRKORNA och SPECIALSTYRKORNA. Trots att specialstyrkornas utbildning och utrustning vida överglänser försvarsstyrkornas har vapenslagen samma status, eftersom ingetdera skulle överleva utan det andra.

IMPERIAL DOOMLORD

Imperial Doomlord är pansartruppernas «Gamle Svarten». Trots att modellen har ett antal år på nacken innehar detta slagskepp en framskjuten position inom Imperials pansardivisioner. Doomlordens flexibilitet gör den till den perfekta krigsmaskinen, vars användningsområden spänner över transport-, anfalls-, och understödsuppdrag.

Doomlordens stora räckvidd och manöverduglighet gör det möjligt att använda den i de mest otillgängliga av regioner som Venus djungler och bergen på Mars. Ett vanligt användningsområde är som transportmedel för två M-311 Imperial Vermin APC:er (pansarskyttefordon).

LÄNGD: 55 m

BESÄTTNING: 8 (5 skyttar, pilot, andrepilot, kapten)

MAX. HASTIGHET: 130 (100) km/h,

AKTIONSRADIE: ≈ 500 km

STRIDSRADIE: ≈ 150 km

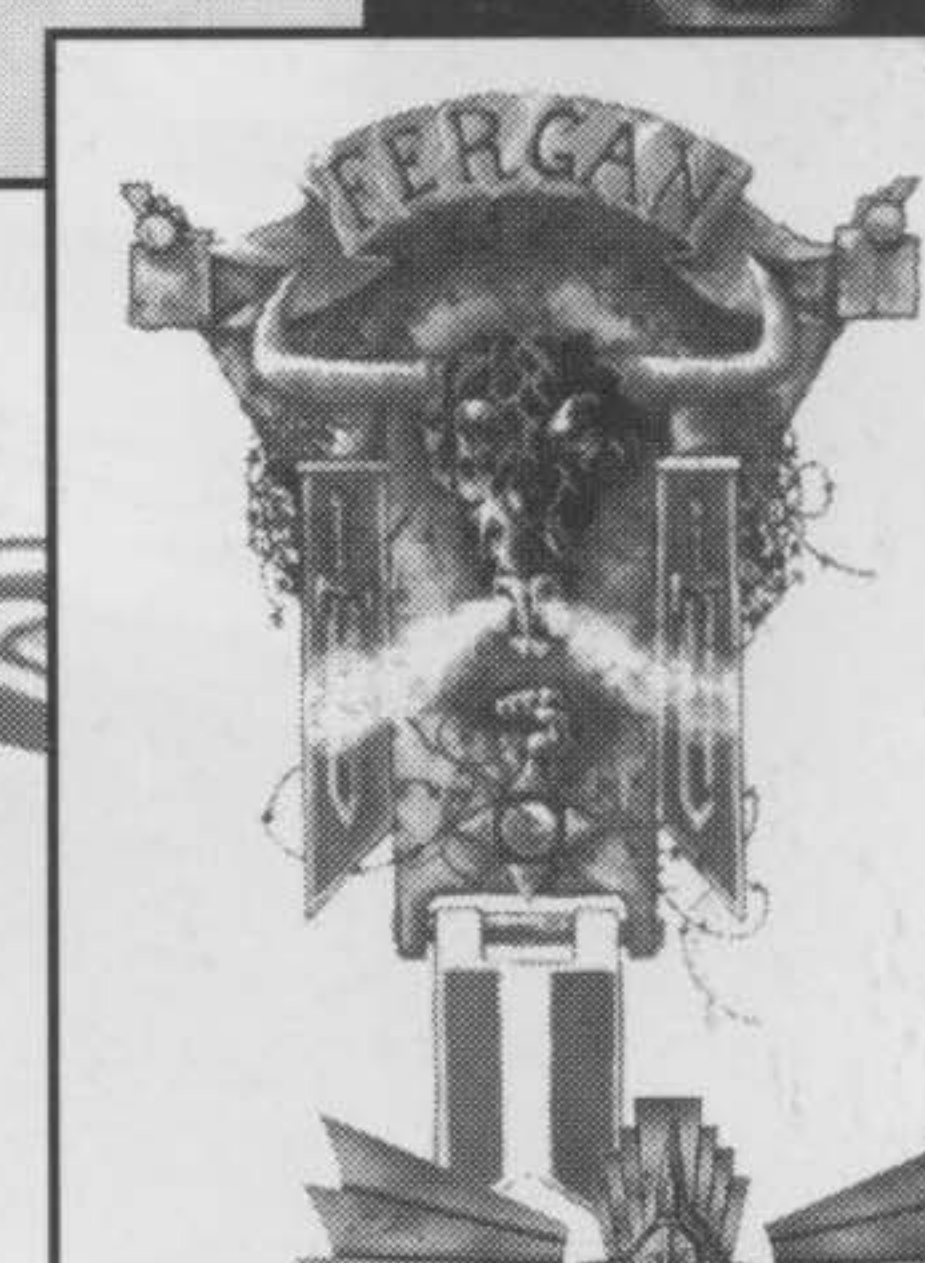
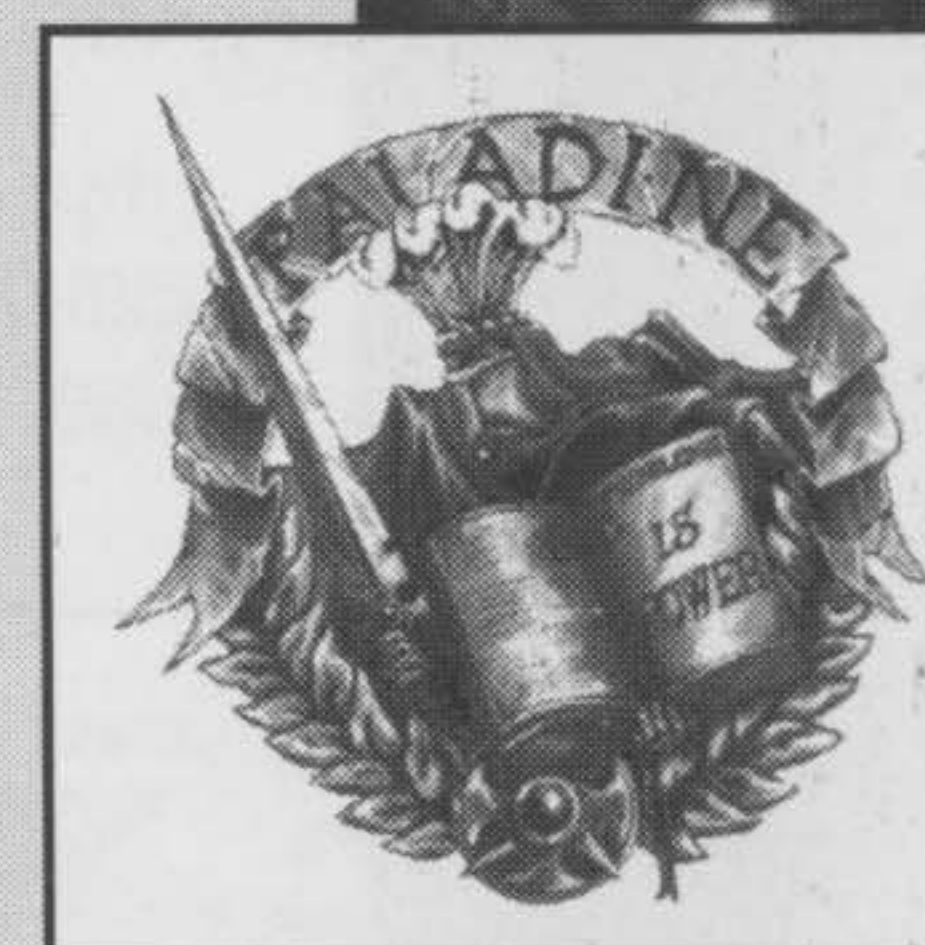
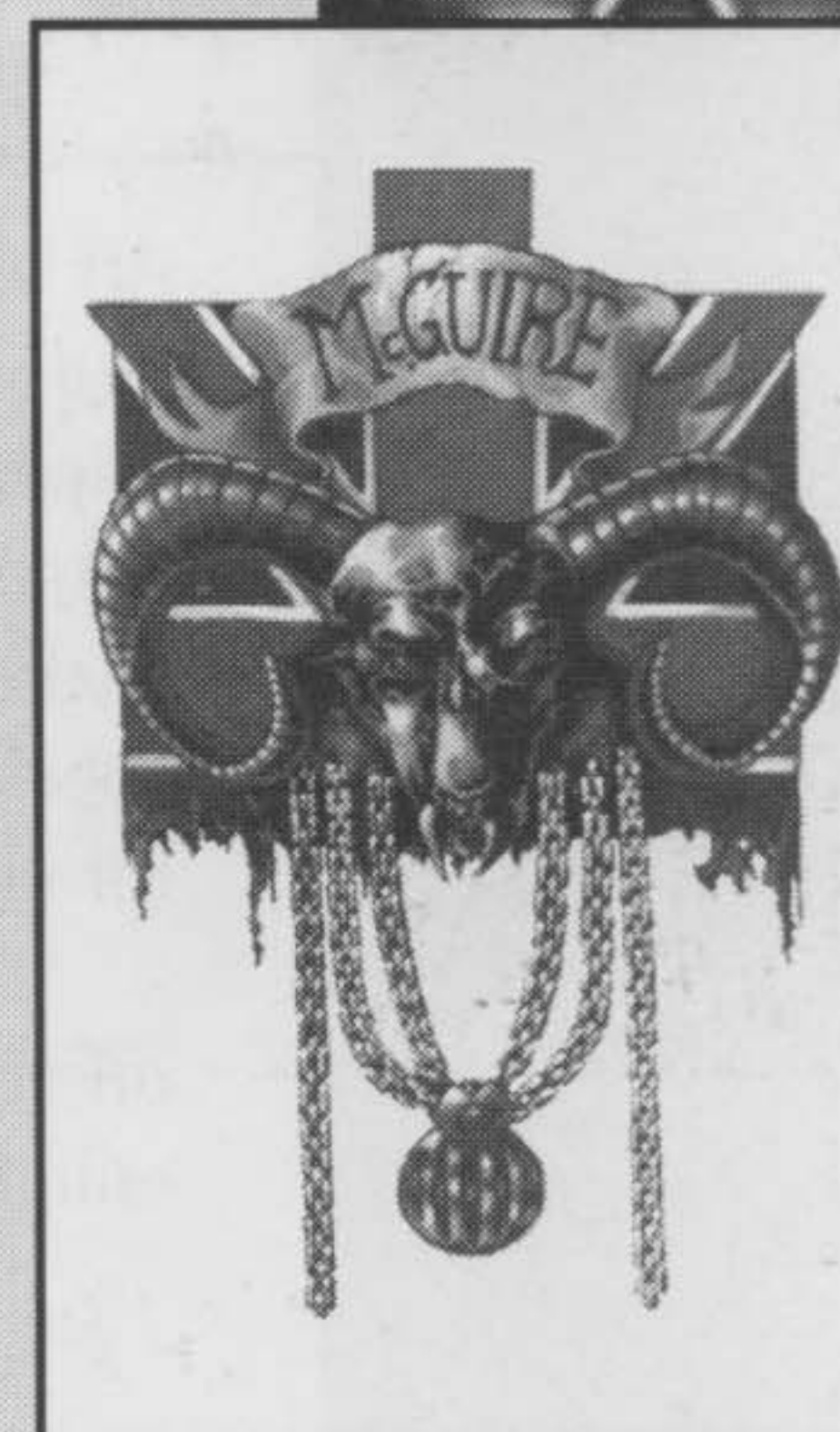
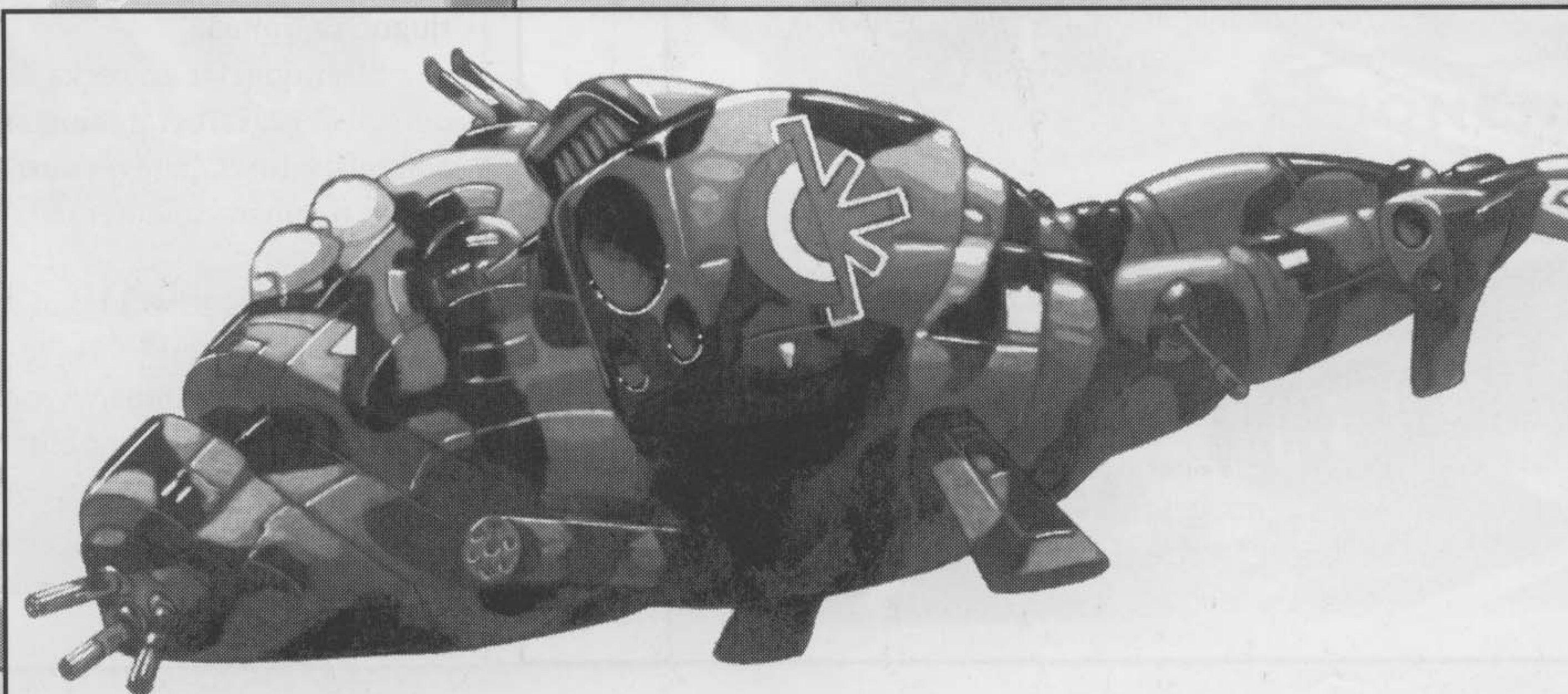
MAX LASTKAPACITET: 9 (0.2) tons

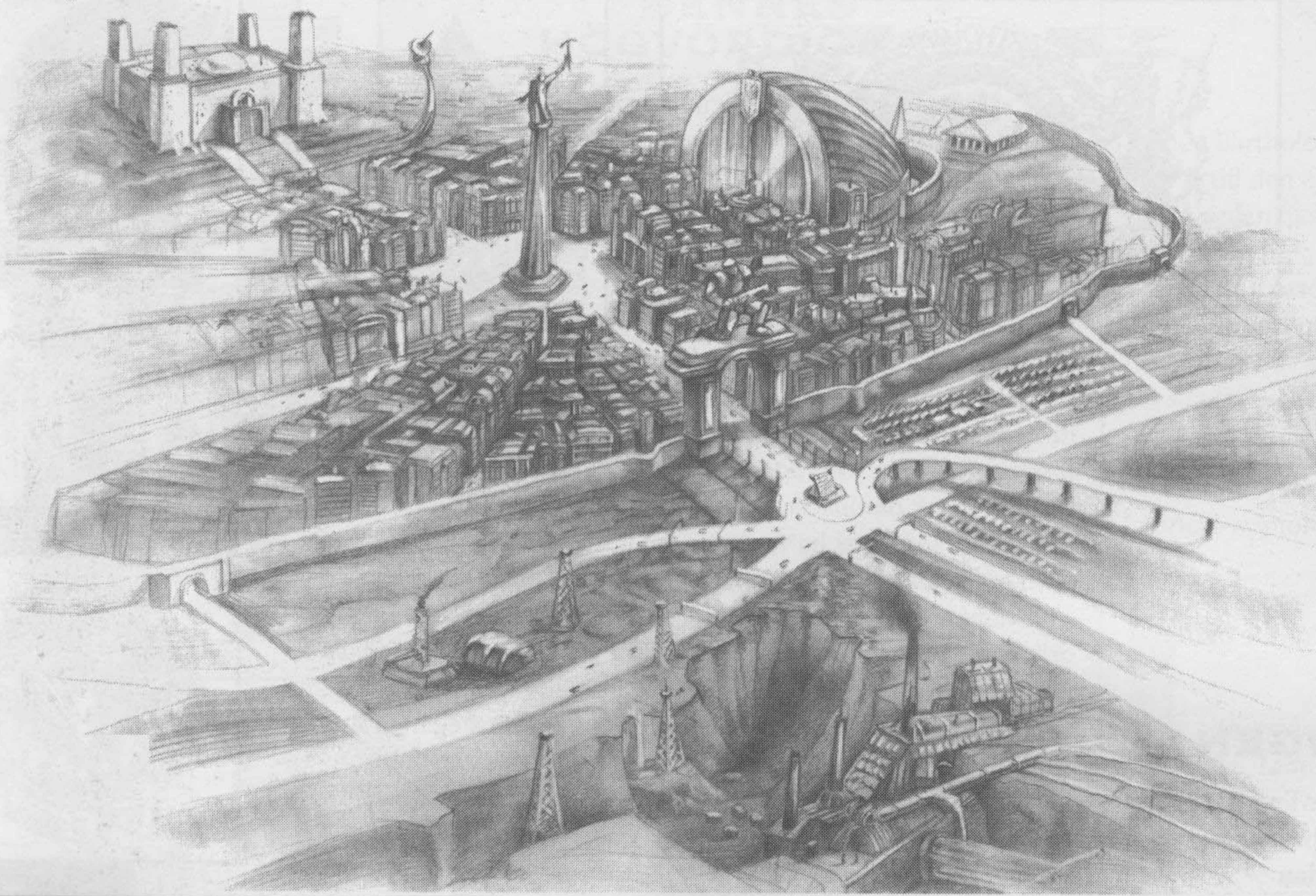
LAST UTRYMME: 25 fullt utrustade soldater (4.1 ton) eller 2 APCs (4 ton vardera)

BEVÄPNING: 6 st 12,7 mm tvilling-automatkanoner i bemannade torn; 3 st fempipiga 14 mm Gatlingkulsprutor i automatiska sidotorn; 2 st lv-robotbatterier (7 styrda lv-robotar i vardera)

BEPANSRING: Enlagers Chobham (RF 6)

(Värdena gäller olastad och fulltankad Doomlord., värden inom parentes gäller fullt lastad)





OFFICERARNA

Att bli utnämnd till officer i de väpnade styrkorna är en av de största hedersbetygelser en Imperialmedborgare kan få. Underofficerarna, som tjänstgör på grupp- och plutonnivå, är samtliga erfarna och skickliga elitsoldater med goda ledaregenskaper. Flertalet av dem skulle med lätthet kvalificera sig till tjänst inom vilken annan korporations specialstyrka som helst, men när de väl fått sina gradbeteckningar är de för evigt knutna till Imperial.

Det ställs mycket höga krav för vidare avancemang till högre officersposter på kompani- och bataljonsnivå. Befordringar utdelas i enlighet med ens prestationer, där lojalitet, skicklighet och mod värderas

högst – i nu nämnd ordning.

Det finns vanligtvis inga som helst disciplinära problem inom Imperialstyrkorna, eftersom samtliga rekryter är frivilliga och flertalet officerare är rättvisa och skickliga.

FÖRSVARSS- STYRKORNA

FÖRSVARSSSTYRKORNA är detsamma som den reguljära armén, som ansvarar för försvaret av samtliga Imperialtillgångar, för transport- och eskorttjänst, bevakning, övervakning, patrullering och livvaktuppdrag. De är väl så slagkraftiga som de andra korporationernas reguljära styrkor – om inte bättre – men de är få till antalet. Därför litar de på hög rörelseförmåga, stor eldkraft och tunga rustningar för att alltid kunna vara där de behövs och vara starka nog oavsett vilken typ av fiende de möter. Som alla militära förband har även Imperials försvarsstyrkor egna specialförband, som i detta fall skiljs från de «reguljära» specialstyrkorna.

SPECIAL-STYRKORNA

Imperial Armed Forces litar helt och fullt till sina många olika specialutbildade förband, och man

kompenaserar sitt relativa numerära underläge med extremt hård och grundlig utbildning och specialutrustning. Dessa specialstyrkors enda nackdel är deras begränsande användningsområden – samtliga soldater har handplockats och utbildats för strid under ytterst specifika förhållanden medan deras träning inför andra situationer är begränsad. En soldat som exempelvis har utbildats för anfallsstrid i djungelterräng skulle inte utnyttjas på bästa sätt om han sattes att försvara ett fort i Mars polarregioner.

De mest beryktade av Imperials – och kanske solsystemets – specialstyrkor är «Blood Berets», utbildade för djungelkrig på Venus. Andra ryktbara förband är «Golden Lions» och så förstås alla olika fraktioner inom «Higlander Clan Warriors».

BOSÄTTNINGARNA

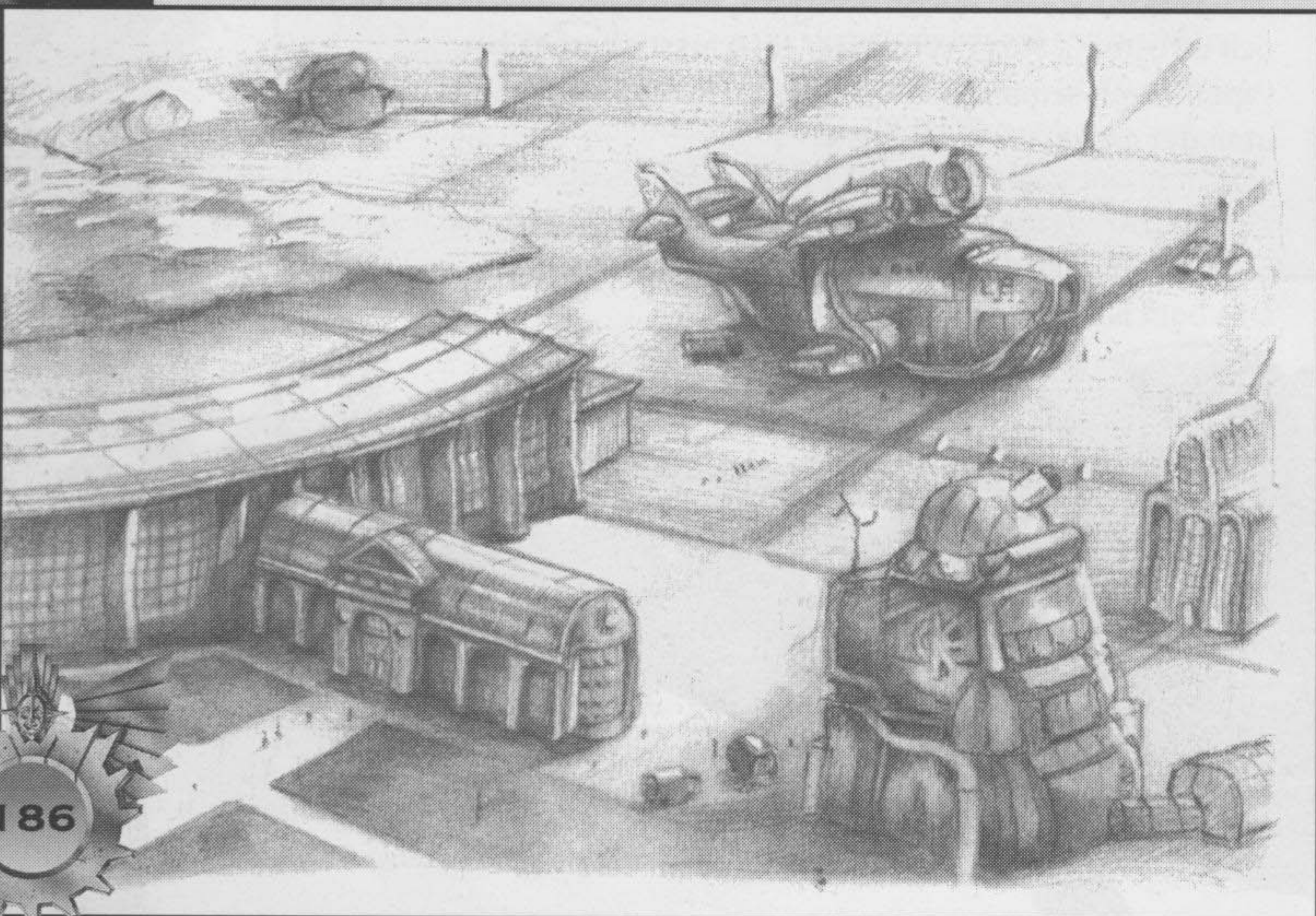
Imperial är den korporation som har rönt absolut störst framgång vad gäller grundandet av nya bosättningar i fientliga omgivningar – fientliga såväl vad gäller själva omgivningen som fientligt sinnade styrkor.

En typisk expedition inleds med att en BEVÄPNAD INMUTNINGSEXPEDITION landsätts eller luftlandsätts i området – vid en gruva, ett produktionskomplex, en oljekälla, ett raffinaderi eller liknande. När området så har säkrats röjs ett mindre område upp så att ingenjörskorpsförband kan landsätta sin utrustning och sina fordon. Stöter man på motstånd elimineras detta om möjligt, annars hämtas BI-styrkan på en förutbestämd plats.

Lyckas BI-styrkan med sitt uppdrag byggs en landningsbana och försvarsanordningar, minfält läggs ut och elektriska stängsel sätts upp. Allt detta har naturligtvis till syfte att skydda bosättningen och sker inom tjugofyra timmar.

Efter ungefär en vecka är bosättningen till sist redo att ta emot civil personal: gruvarbetare, ingenjörer, geologer, byggnadsarbetare, administratörer, hantverkare etc med familjer, och endast en mindre styrka reguljära soldater lämnas kvar med uppgift att bevaka och försvara bosättningen.

På detta sätt har Imperial grundat tusentals små bosättningar kors och tvärs över Merkurius, Venus och Mars. Bosättningarna bebos vanligen av cirka ettusen pionjärer, men de största har vuxit till långt fler än 50.000 invånare och har blivit mindre städer. Dessa modiga bosättare som sliter och kämpar för korporationens tillväxt anses vara de största av alla hjältar och visas långt större aktning än en Luna-byråkrat.



FUKIDO

Den fria bosättningen Fukido är, bortsett från Luna, Imperials största operationsbas. Korporationens investerare lyckades köpa ut staden, som från början var en Mishimakoloni, över en natt. Idag är Fukido den näst största megastaden på Merkurius, och den växer fortfarande i tävlan med sin tvilling, Mishimas huvudstad Longshore, där Imperial också har stora intressen.

Det mest häpnadsväckande med Fukido och det som genast drar till sig besökarens blickar är den gigantiska Hieronymuskatedralen, som endast överglänses av katedralen på Luna. Därför är också Fukido liksom det övriga Merkurius väldigt influerat av Brödraskapet och dess göromål. Överallt syns inkvisitorer, mystiker och rådgivare ströva längs gator och gränder i sitt sökande efter något tecken på inflytande av den Mörka Legionen i form av kättare eller artefakter.

Imperials enda problem angående Fukido är att «leasingkontraktet» endast löper på etthundra år, så förr eller senare kommer Mishima att återkräva marken och byggnaderna, vilket kommer att skapa problem för Imperial.

STRIDSZONERNA

Efter årtionden av väpnad kamp har Imperials härdade soldater lärt sig en

sak – disciplin. När ordern kommer vet de att de måste göra sitt yttersta för att utföra den.

Stridszoner där Imperial är inblandade karakteriseras av skyttegravar, försvarstorn, minfält, fällor och eldöverfallsplatser. Där andra korporationer praktiserar taktik som rörlig strid, strategiska överfall, taktisk fördröjningsstrid eller vertikala omfattningar, står Imperialsoldaten beslutsamt kvar och demonstrerar sin ojämförliga skicklighet i försvarsstrid.

Korporationens specialstyrkor använder den rakt motsatta taktiken: anfall, nedkämpa, erövra. Överraskning och snabbhet är en anfallssoldats nyckelord, och han är väl medveten om att anfall är bästa försvar.

IMPERIALS DIPLOMATI

Eftersom Imperials policy är så utpräglat aggressiv kunde dess förhållande till de övriga korporationerna definitivt vara bättre. Aggressiviteten kompenseras dock med en öppen och generös ekonomisk politik: erövrar Imperial ett Capitol-raffinaderi kommer de med all säkerhet att sälja de raffinerade produkterna till ett lägre pris än vad Capitol förut betalat när de själva drev raffinaderiet. Detta är visserligen inte populärt bland folket på gatan, men det förbättrar Imperials anseende hos de övriga korporationerna.

KARTELLEN

Imperials representant i Kartellens Högsta råd är en framstående medlem av den Högvördiga familjen, vanligtvis tronpretendenten. Problemet med detta arrangemang är att representanten bara kan agera med parlamentets godkännande – ett parlament han inte är medlem av. Det är dessutom inte alltid säkert att den Högvördiga familjens intressen överensstämmer med parlamentets. Den oenighet som då uppstår bidrar till att förhindra Imperial från att göra något konkret inom Kartellen. Bauhaus och Imperial är de två fraktioner inom Kartellen vars åsikter är

de mest samstämmiga – det enda område som drastiskt skiljer dem åt är frågor som gäller Cybertronic, Bauhaus främsta affärspartner och Imperials främsta motståndare. Kartellen är vanligen den instans där de andra korporationerna klagar på Imperials aggressiva bosättningsmetoder, men Imperial bryr sig knappt ens om att lyssna.

BRÖDRASKAPET

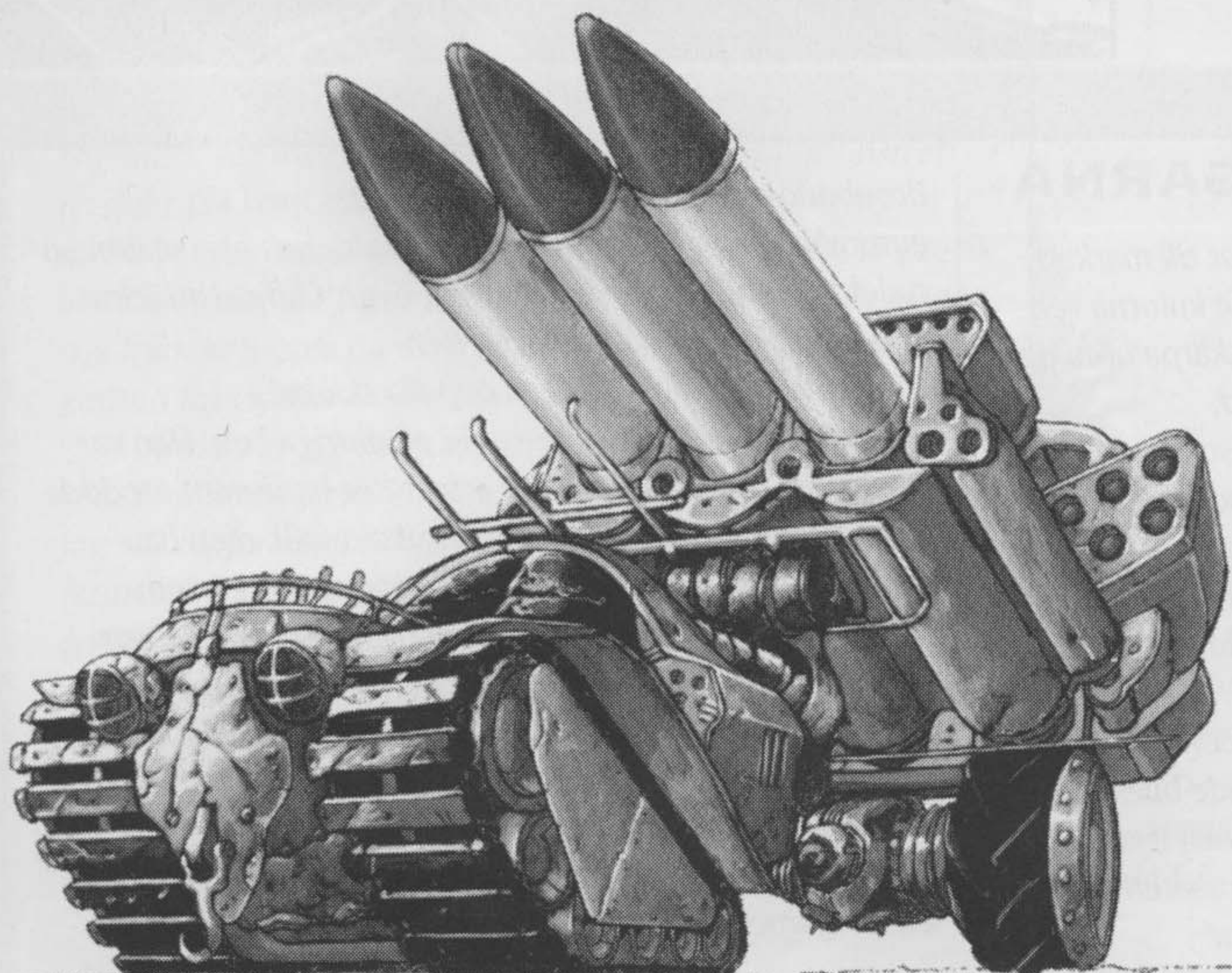
Imperial har liksom Bauhaus mycket starka band till Brödraskapet, och dessa två korporationer förser de fyra direktoraten med långt fler noviser än de andra. Vart man än ser inom Imperialbyråkratin hittar man en Brödraskaps-rådgivare, ständigt beredd med kommentarer och tillrättavisanden till korporationens beslut, och inom parlamentet är det de tre Marskalkerna som har utslagsrösterna.

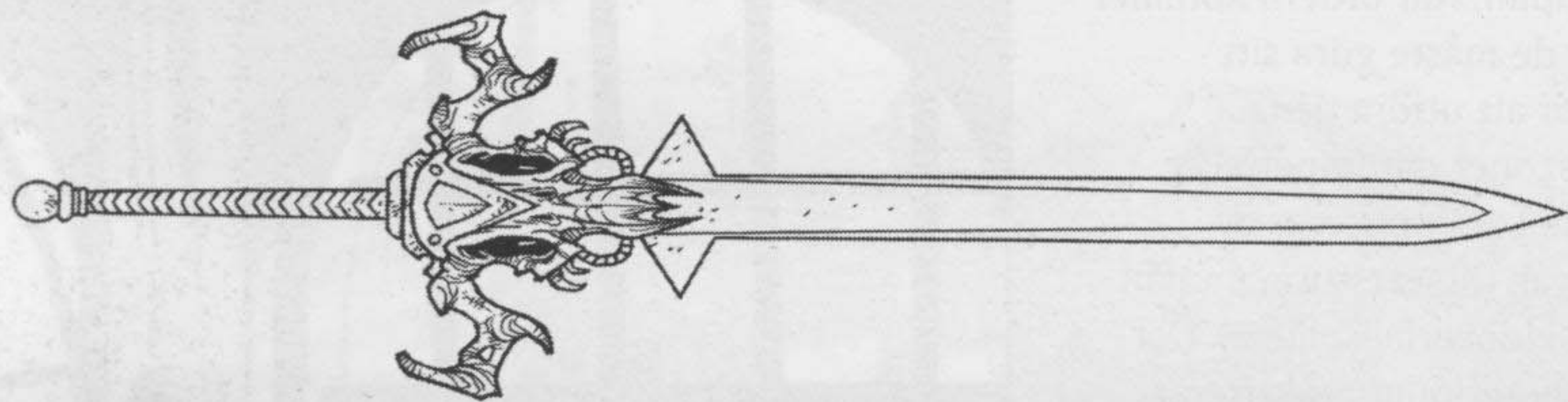
CYBERTRONIC

Liksom många inom Brödraskapet hävdar Imperials ädlingar öppet att Cybertronic är den Mörka Legionens budbärare och lärjungar, och att de står under inflytande av den Mörka symmetris osynliga mönster. Denna övertygelse varierar i styrka från blind fanatism till mildt ogillande. I samtliga planeters ytterområden rasar ett öppet och ständigt krig mellan de två korporationerna, och anfall mot Cybertronicanläggningar ges till och med högre prioritet än Legionernas eftersom de senare inte ger någon profit. Dessutom är «Cybertronic» en utmärkt ursäkt för att anfalla och erövra även de övriga korporationernas bosättningar.

DEN MÖRKA LEGIONEN

Imperial är den korporation som tar hotet från den Mörka Legionen allvarligast, delvis beroende på de skador Legionerna har åsamkat korporationens infrastruktur. Gång efter gång har Legionerna vältrat fram över bosättningar och anläggningar som tillhör Imperial, vilket har resulterat i att företaget stöder Brödraskapet i större utsträckning än vad övriga korporationer gör. Dessutom har man skapat ett flertal arméförband med uppgift att bekämpa den Mörka Legionen – förband som Blood Berets och Highlander Clan Warriors.



**KLANSMANS-CLAYMORE**

Dessa fruktade tvåhandssvärd har en närmast religiös betydelse för klanmedlemmarna, som ibland bär dem i strid istället för skjutvapen. Man kan tycka att detta är ologiskt, men de påstås skydda mot den Mörka symmetrin. Replikor görs av Consolidated Arms för en hundra del av priset nedan.

NOTE TO GAME MASTER: «Original» Claymores inflict triple damage against any Dark Legion creatures.

V	L	STY	SKA (1H)	SKA (2H)	PRIS
4,8	114	11	1T4	1T6	540,000

ISC

Imperial Security Command, ISC, är solsystemets högst prioriterade och mest använda säkerhetsstyrka. Deras uppgifter sträcker sig från kontraspionage, rådgivning och utbildning av terroristgrupper samt bekämpning av terrorister till handhavandet av interna brottsutredningar och alldaglig brottsbekämpande verksamhet.

GENDARMERIET

Den största och synliga delen av ISC utgörs av GENDARMERIET, eller Citizen Service Patrols, som de egentligen heter. Liksom i Bauhaus står dessa under företagsledningens direkta kontroll, och de känner stor lojalitet och kamratskap för mannen på gatan. Gendarmerna är företagsledningens huvudsakliga ansikte utåt.

En gendarm bär vanligtvis inte andra vapen än en halvautomatisk pistol, och går helt utan skyddsväst och liknande. De patrullerar parvis och använder fordon endast i nödfall. Fastän de är respekterade ser folk i allmänhet dem mer som «patrullmän» än som brottsbekämpare. Det sistnämnda är en uppgift för agenterna, som är nästan lika många till antalet som gendarmerna men som alltid arbetar i hemlighet och som aldrig sätts i ett visst distrikt.

ISC-NÄTET

ISC är ett omfattande nät av byråer, avdelningar, divisioner och specialstyrkor. Alla ISC-agenter genomgår en 6 månader lång utbildning på det Högvärldiga träningslägret på Luna, och först

därefter placeras de ut på på respektive ämnesområde. Här är

listan med de viktigaste:

ISC-1: ISC-högkvarteret
ISC-2:

personalskyddsenheten, livvakter

ISC-3: särskild enhet för organiserad brottslighet

ISC-4: kontraspionage

ISC-5: operativa

avdelningen: sabotage

och spionage, riktade mot övriga företag

ISC-6: interna revisionen

ISC-9: Högvärldighetens

vakt, bevakar de större klanerna

ISC-10: bevakning av installationer

ISC-19: Avd. för teknikutveckling

JUNIPER: särskild

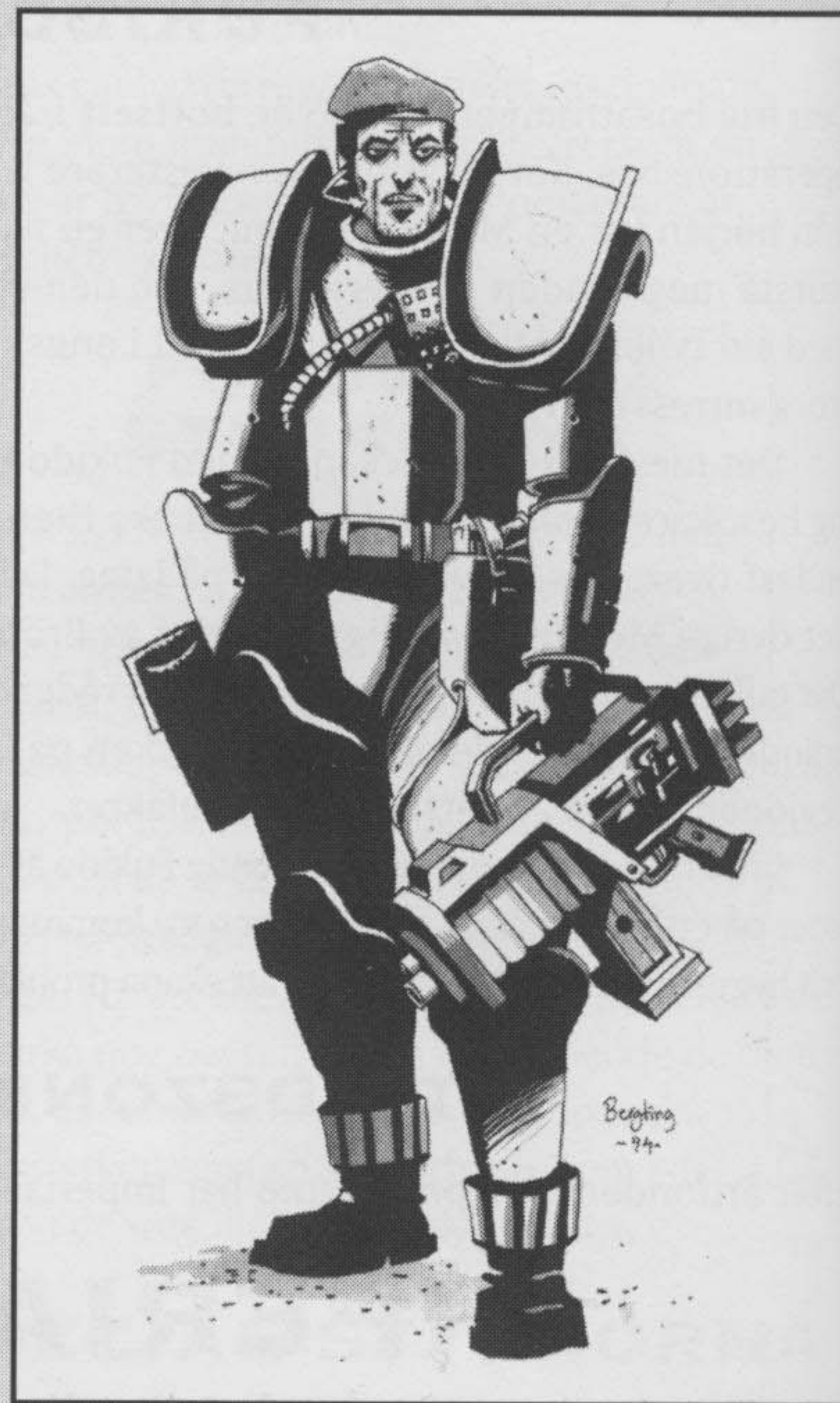
insatsgrupp mot

Cybertronic

FOXHOUND: särskild insatsgrupp, använder hundpatruller med Iron Mastiffs

YARDEN: roteln för brott relaterade till den Mörka legionen

GENDARMERIET: civilskydd, patrullerande polis.

**ETT FALL FÖR VARGARNA**

Malcolm MacGuire kastades bokstavligen talat till marken bakom bilen av sin storvuxne livvakt, medan kulorna ven kring hans öron. Han kunde med plågsam skärpa höra de korta och distinkta utbrotten av automateld, rikoschetterna, ljudet av entrédörrens glas som splittrades och skriken från förbipasserande som träffades av förlupna kulor.

MacGuire-klanens chefförhandlare var dödligt rädd och kände sig naken där han låg på den kalla gatan. Han hade aldrig känt en sådan dödsångest.

«Håll nere huvudet, Malc, så fixar jag det här!» väste Clifford, reste sig upp sig från den bepansrade bilens skyddande motorhuv, höjde granatgeväret och tryckte av. Explosionen som följde när den primitiva granaten träffade en brevlåda på andra sidan gatan var

öronbedövande. Förövaren uppslukades med sitt automatvapen i ett moln av rök och eld, och lika snabbt som det hade börjat var det plötsligt över. Clifford sträckte på sig och överblickade förödelsen.

«Gillian är väck, och Le Loup illa skadad.»

Malcolm MacGuire reste sig på darriga ben. Han var medveten om att målet med attentatet hade varit att döda honom. Han insåg att han var ett utsatt mål, men han hade aldrig ens i sin vildaste fantasi trott att det som inträffat skulle vara så vulgärt och osofistikerat. Det var länge sedan någon hade försökt sig på att lönnmörda någon på öppen gata. Politiska manövrer och någon sorts konspiration hade han väntat sig, men detta... att faktiskt försöka döda honom!

«Det här är ett typiskt fall för Vargarna och någonting en viss James Bartholomew ska få ångra bittert...»

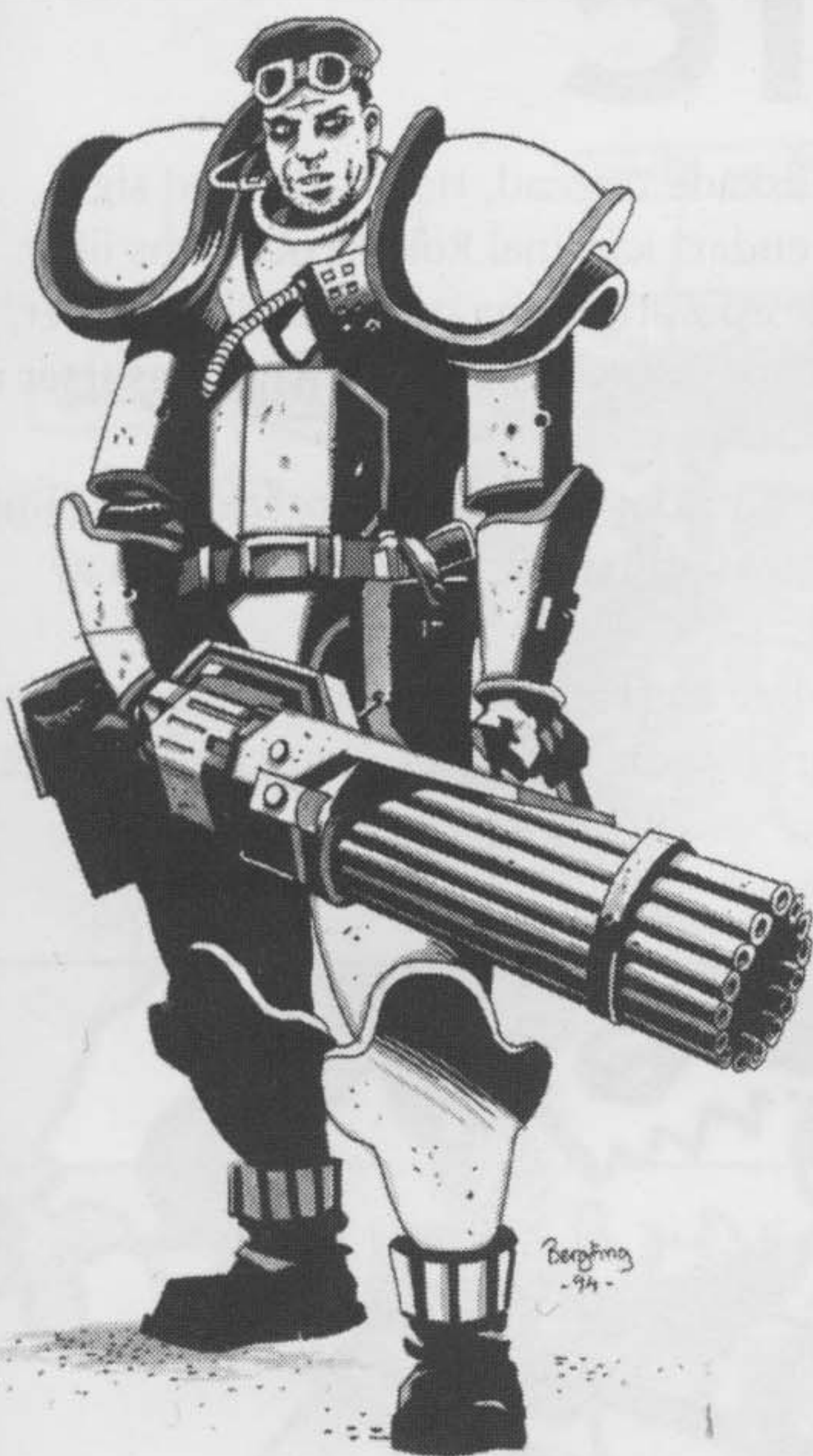


AGENT- ERNA

ISC:s primära uppgift är dock att spåra och eliminera infiltratörer och sympatisörer från den Mörka Legionen och Cybertronic, vilka för merparten i ISC:s ledning är två sidor av samma mynt. Med jämna mellanrum lyckas de avslöja Cybertronicagenter på toppositioner inom Imperial-byråkratin, och vid några tillfällen till och med i parlamentet. Detta skakade verkligen om Imperials ledning, och ISC har numera nästan

KAMPEN MOT MÖRKRET

ISC-agenterna har stor erfarenhet av att bekämpa den Mörka Legionen. Ända sedan man fick de allra första indikationerna på infiltrationer och sabotage har ISC avdelat en särskild styrka för anti-Legionåtgärder. Genom kontinuerlig övervakning, avlyssning och andra spionagemetoder spårar de upp infiltratörer inom korporationen. Detta arbete har krävt flera agents liv.



obegränsade tillgångar och befogenheter.

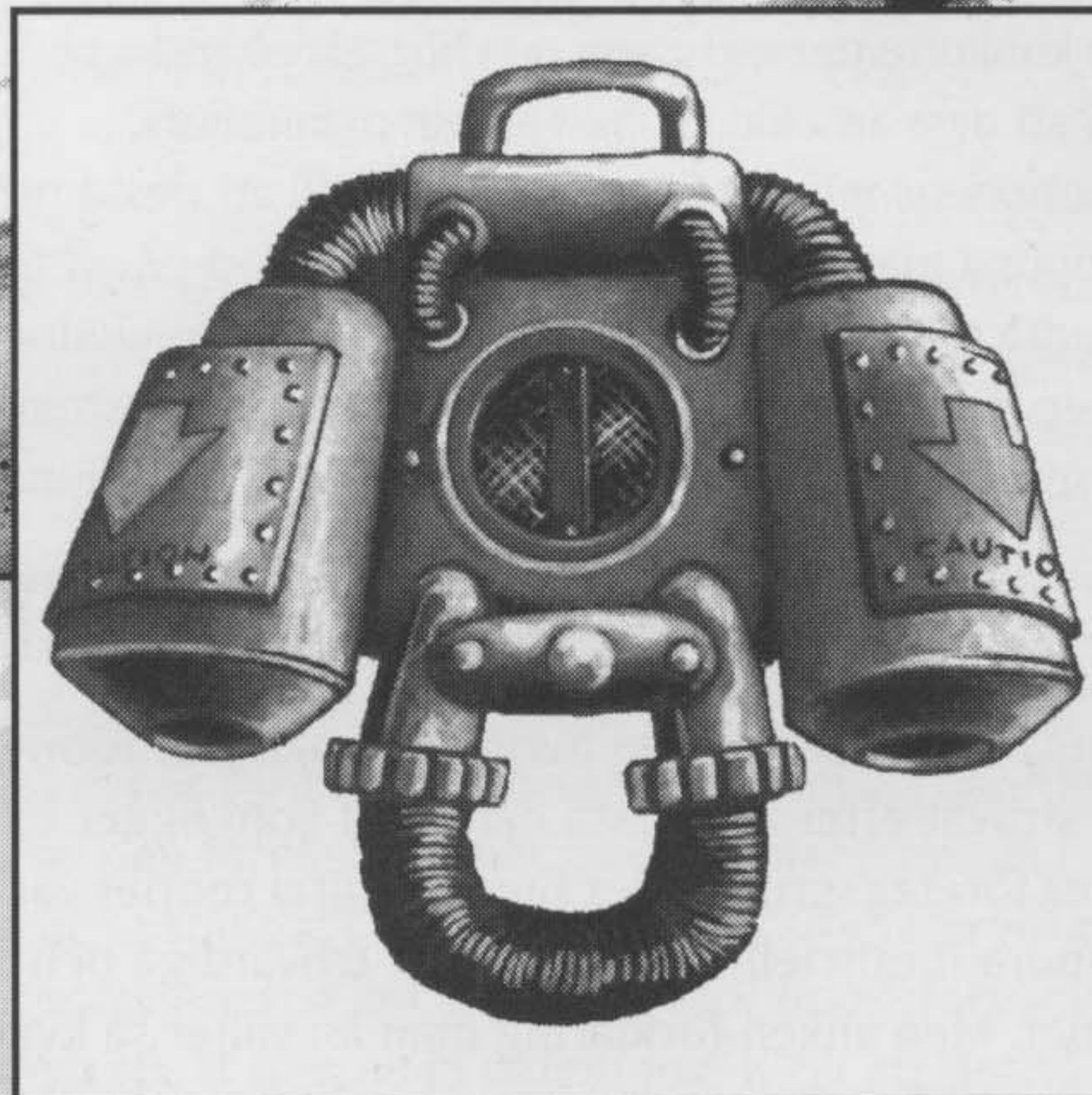
ISC:s agenter arbetar alltid i hemlighet och utgörs endast av handplockade elitsoldater som har getts nya identiteter för att undgå misstankar.

JETSKÄRMARNA

«Ok, grabbar, femton sekunder till fällningszonen... tio... åtta... sex... fem...» Pilotens röst räknar sakta men säkert ned medan den enorma Doomlord-helikoptern saktar ned till fällningsstart, strax under tio meter per sekund. allt jag ser genom skjutdörrarna är en rektangel av glödande facklor som rek-gruppen placerat ut. Hoppas bara att de haft mer än fem minuter på sig att röja upp...«...två, en... och... NU!»

Jag tar sats med vänsterfoten och vräker mig ut i den becksvarta natten, kryper ihop med knän och huvud mot bröstet för att bli en så liten måltavla som möjligt. Jag har alltid den gamla hederliga sidenskjärmen bättre, men falltiden visade sig vara för lång och förlusterna innan man tog mark var för höga, så man tog fram det här monstret, jetskärmen. Vi kallar den kärleksfullt för «pålkranen», eftersom den smeker ens bröstorga lika skönt och är precis lika behändig att bära med sig. Å andra sidan kan de släppa oss från 30 meter med en pålkran, även om tillverkarens garanti inte gäller under 50.

Direkt när jag kommer ut ur helikoptern påminner «Bitchin' Betty-signalen» mig om att sätta på jetskärmen om jag vill slippa mosas mot marken. Jag hinner inte ens få av larmet förrän automatutlösaren drar igång och nästan spräcker trumhinnorna och knäcker varenda ben i kroppen på mig. Den stabiliserar vertikalt på tio meter, och flammorna som slår tillbaka upp mot mig från marken sveder nästan av mig ögonbrynen innan jag hinner få på mig skyddsglasögonen. Men medan jag sakta sjunker ned till marken kan jag inte – trots blodsmaken i munnen, smärtan i bröstet, brännskadorna på hakan och fotsulorna, trots allt det där kan jag inte låta bli att älska det där lilla fanskapet. Den satans prylen funkade faktiskt – igen.



CYBERTRONIC

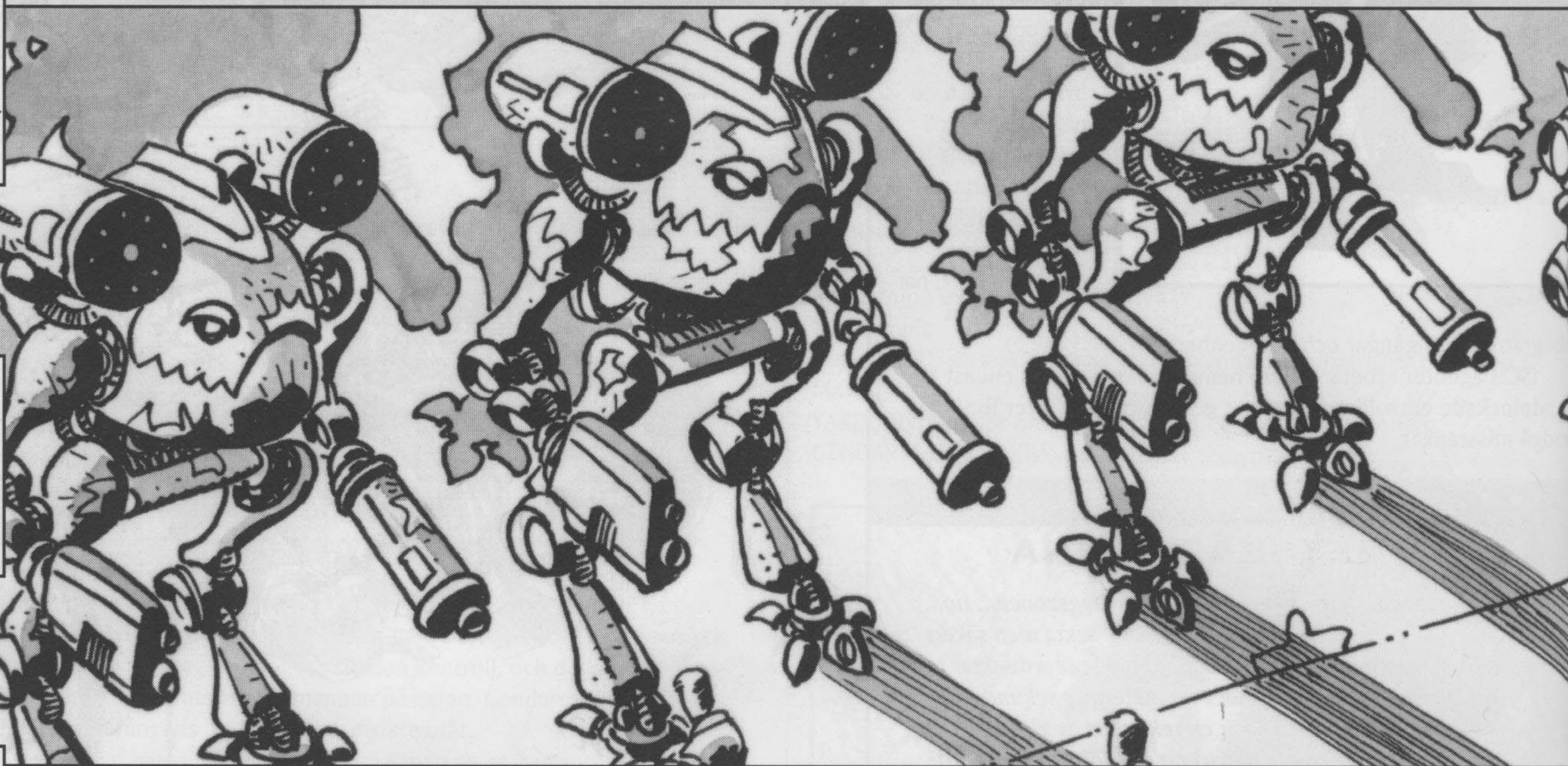
Men just som kardinal Roland börjat tala steg en budbärare från Kartellens Högsta råd in i salen och äskade tystnad. Han hade med sig fruktansvärda nyheter till de som samlats i trons namn, och medan han talade tömdes salen så att endast kardinal Roland och hans likar inom Brödrskapet till slut stod kvar. Och kardinalen fick ett varsel om stundande mörka tider för korporationerna och människosläktet, när nu denna nya makt stigit fram på scenen. Och kardinalens följe skrek högt i sorg och skräck eftersom människosläktets redan magra resurser nu hade delats ytterligare en gång. Det var detta som kom att bli känt som Grundandet av Cybertronic.

Och som kardinal Roland hade förutsett tycktes detta nya affärsimperiums första framgångar inte ha något slut. Dag efter dag upptäckte Mishimas och Capitols ledare nya förluster: smedjor, gruvor, varvsdockor, banker, universitet och garnisoner befanns vara i största hemlighet uppköpta av Cybertronicfolket, som alla varit anställda i de övriga megakorporationerna.

Men hur vi än ansträngde oss, O bröder, kunde vi inte finna minsta spår av inflytande från den Mörka Legionen. Inte ens våra Skådare som letade sig långt in i deras sinnen kunde finna annat än renlighet och hälsosamhet, och inte visade den nya korporationens handlingar på andra mål än tillväxt och lönsamhet.

Och det var så den femte och ännu så länge sista megakorporationen såg dagens första ljus.

- Den Åttonde Krönikan, *Megakorporationerna och Kartellen* / Lucretii Marcellianus



FÖRETAGSAKTA

Cybertronic tillverkar själva merparten av den utrustning de behöver. Produkterna är extremt högteknologiska och innefattar korporationens senaste genombrott inom miniatyriserad teknologi och bioelektronik. Som basmaterial används keramiskt material, plast och speciella superlegeringar vilket gör att produkternas prestanda överglänser konkurrenternas motsvarigheter. På något vis har Cybertronic fått ett oöverskådligt försprång före sina konkurrenter vad gäller den högteknologiska nivån – troligtvis på grund av att dess anställda enbart är «elit-människor».

Korporationens relativa litenhet har lett till att dessa produkter sällan ses på den öppna marknaden, men det beror också på att Cybertronic inte vill att de andra megakorporationerna ska bedriva forskning på deras produkter. Detta innebär alltså att Cybertronic-utrustning är mycket dyr för den som inte är direkt inblandad i megakorporationen ifråga.

CHASSÖRERNA

Det mest slående med Cybertronic, och det som har gjort dem kända för folket på gatan är deras CHASSÖRER, en blandning av robot och människa. Än så länge besitter ingen av de övriga korporationerna den teknologi som krävs för att framställa dessa de mest kända krigarna genom tiderna.

En kort tid efter Grundandet dök de första chassörerna upp på slagfälten som mekaniskt förbättrade människor. Deras funktioner var inte unika, men det nya var att deras stridsutrustning hade integrerats med deras kroppar och hade kopplats till deras nervsystem på ett sådant sätt att de faktiskt blev nya kroppsdelar.

Vanlig «chassör-utrustning» är laseravståndsmätare, IR-glasögon, rörelsedetektorer och andra detaljer som är unika för Cybertronics teknologiska nivå.

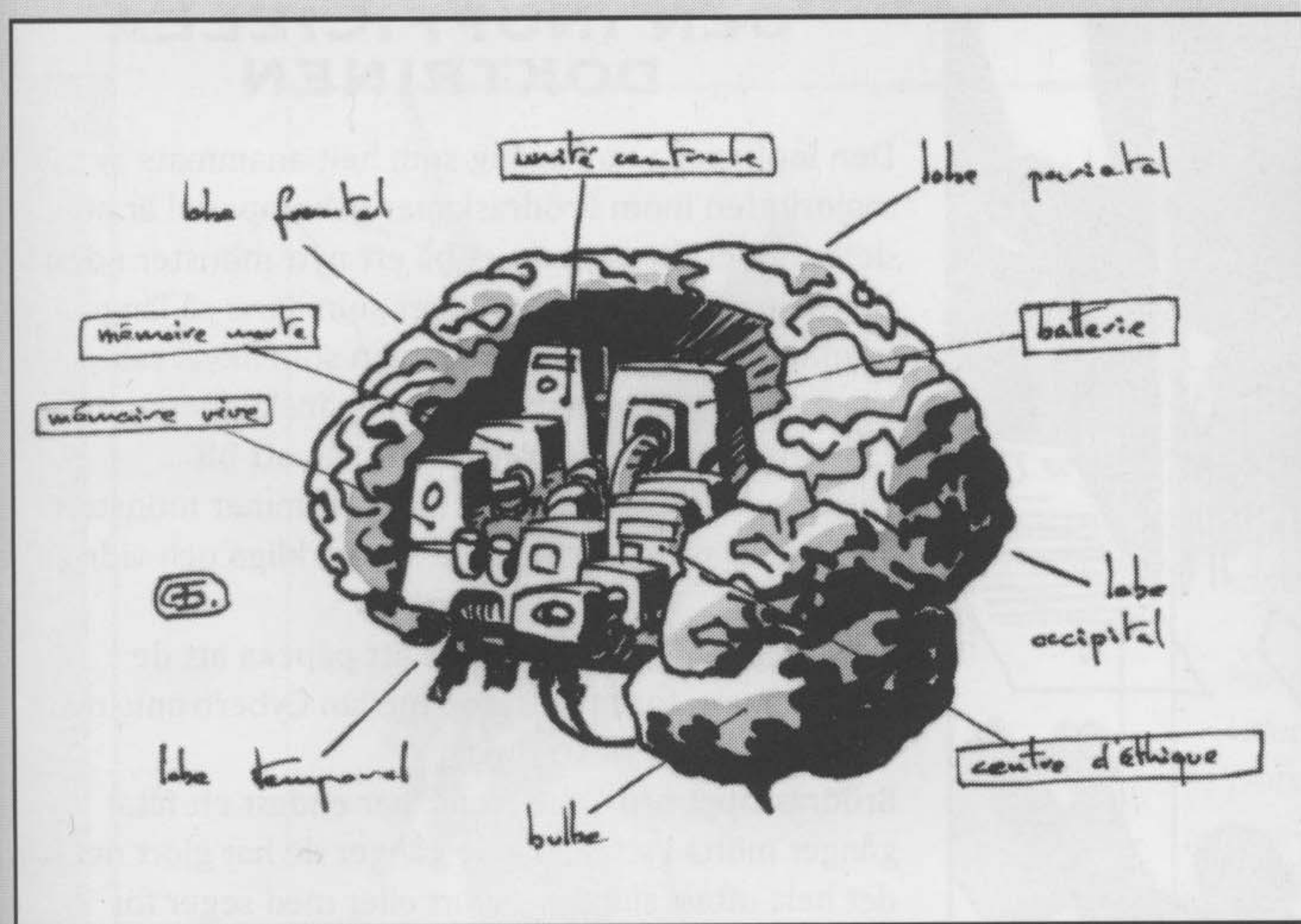
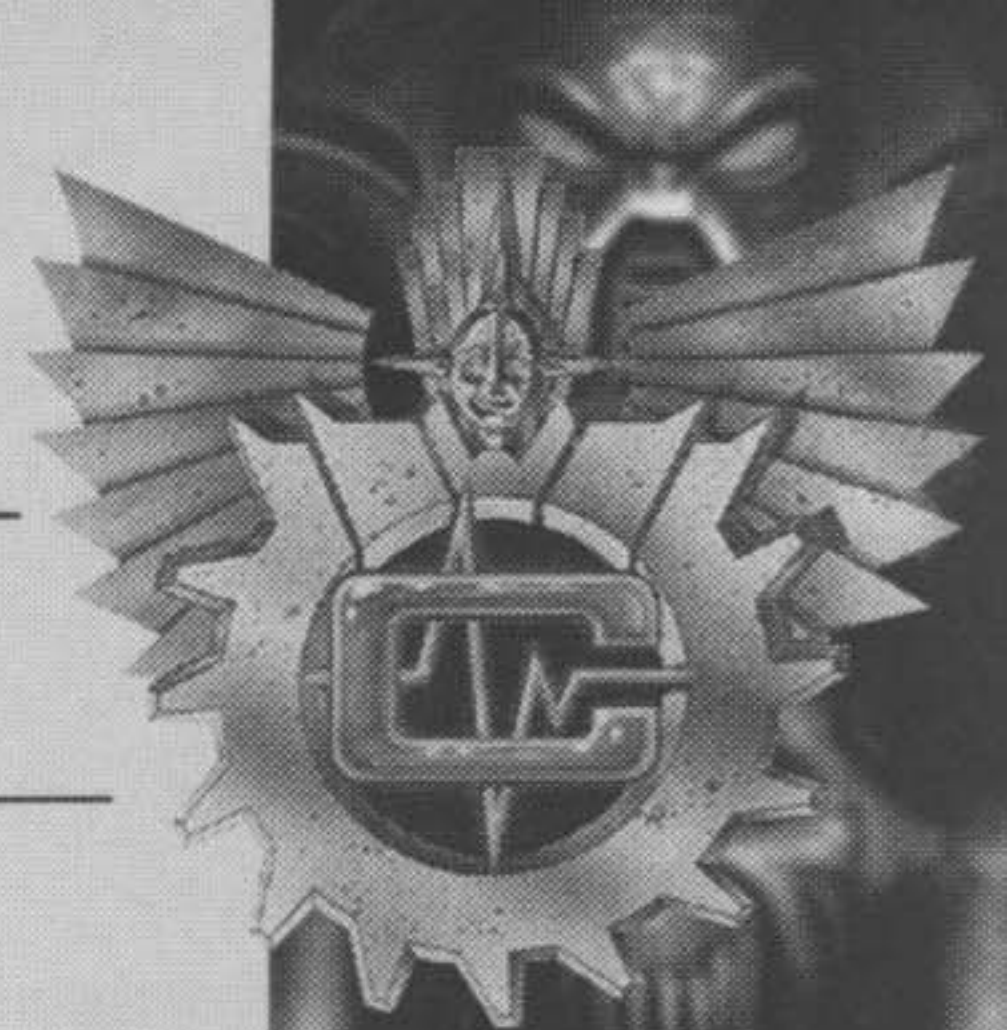
TEORIERN

Ända sedan Grundandet har de övriga megakorporationernas forskare och ledare strävat efter att förstå den kraft som ligger bakom Cybertronics företagsgrupp. Det finns ett otal teorier varav en del är officiella, andra inofficiella, några väldigt trovärdiga och andra rena spekulationer. Men vilken förklaring man än väljer så kvarstår faktum: Cybertronics vetenskapsmän besitter kunskaper deras kollegor saknar.

Industrispioner och infiltratörer har inte lyckats avslöja något; ibland kommer de tillbaka med föga eller ingenting av värde att rapportera, men

oftast kommer de inte tillbaka överhuvudtaget. Inte ens Mishimas agenter, som är specialister på området, har lyckats få fram något av värde.

Alla dessa saker som gör Cybertronic så unika – deras plötsliga uppdykande i storfinansens värld, deras förmåga att rekrytera de övriga korporationernas intellektuella elit och deras förbluffande teknologiska genombrott – är alltså olösliga mysterier för de övriga korporationerna, som helt enkelt inte vet «varför» eller «hur». Det finns mängder av teorier rörande det som kallas «Fenomenet Cybertronic», men väldigt lite fakta.



OFFENHAUER- TEORIN

«M...men konstapeln... byggnaden kollapsar vilken sekund som helst! Alla kommer att dö!»

«Jag har inte gjort samma bedömning, frun.»

«Men tänk på alla människorna därinne! Barn, kvinnor... hundratals!!!»

«Var god lugna ner dig. Bara 32 byggnader av 100, designade utav Capitolska arkitekter, kollapsar i händelse av våldsam brand, till följd av en nattlig gasläcka.»

Inom Bauhaus har den tvärvetenskapliga teori som skapats av en grupp av forskare ledda av general Jean-Louis Offenbauer kommit att bli förhärskande. I korta drag framhäver denna teori att Cybertronic har utvecklat biokemiska metoder att förändra kroppens fysiska funktioner och till och med de mentala – nervsystemet och hjärnfunktionerna påverkas av en okänd substans, bakterie eller DNA-kod.

En person som «smittas» med substansen börjar ta till sig Cybertronic-mentaliteten, där beslutsfattandet i ringa eller ingen grad påverkas av känslomässiga faktorer. Teorin stöder sig huvudsakligen på det faktum att Cybertronic-besättningen är okänd för att vara förutsägbar och att alltid göra det som för stunden tycks mest logiskt, samtidigt som de i sina beräkningar tar in samtliga tillgängliga faktorer för bedömning.

General Offenbauer, 96, är för närvarande styrelseordförande för Cyberchemicals, Inc.

SULLIVANS SYNDROM

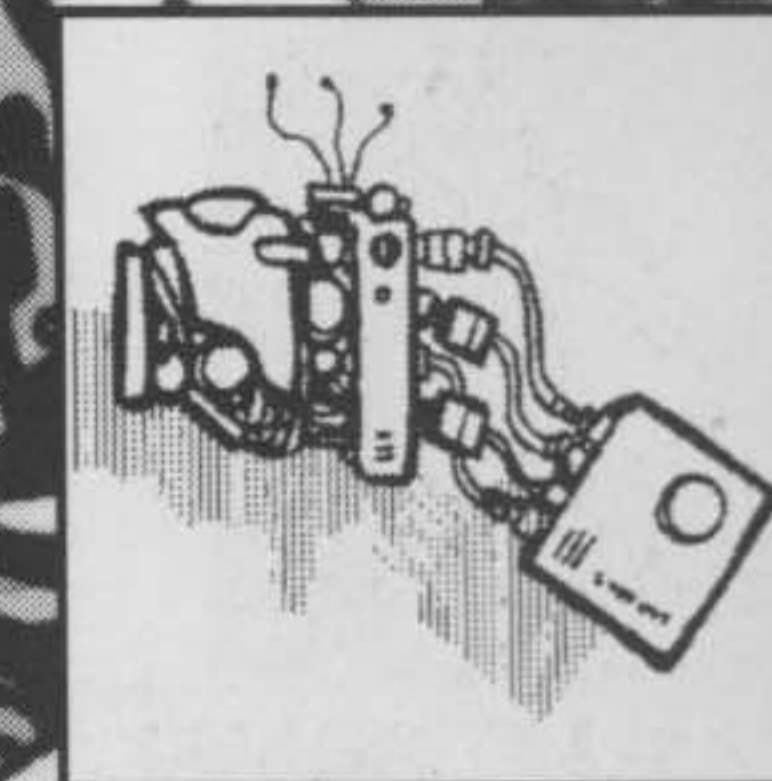
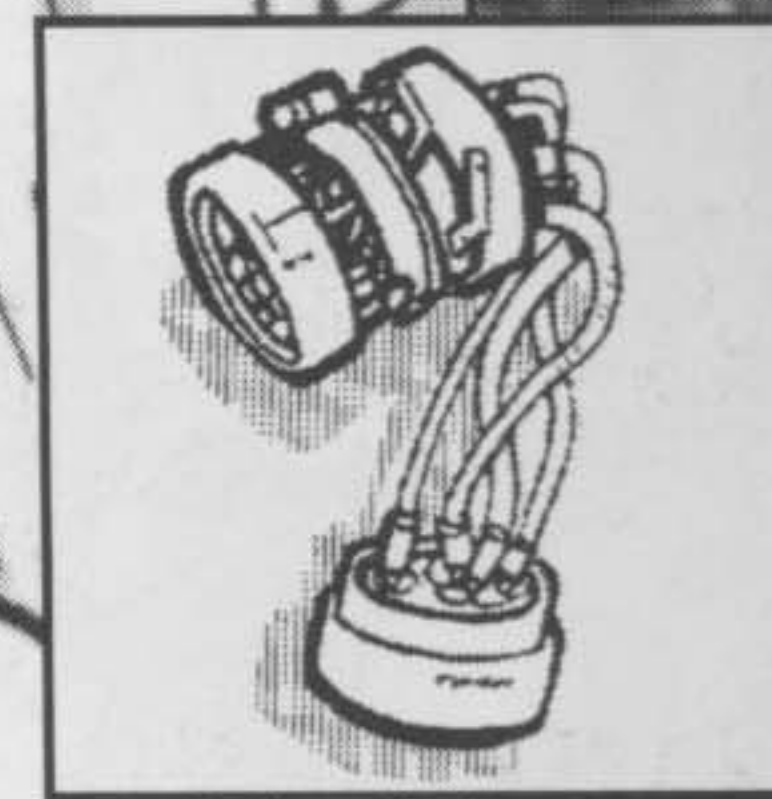
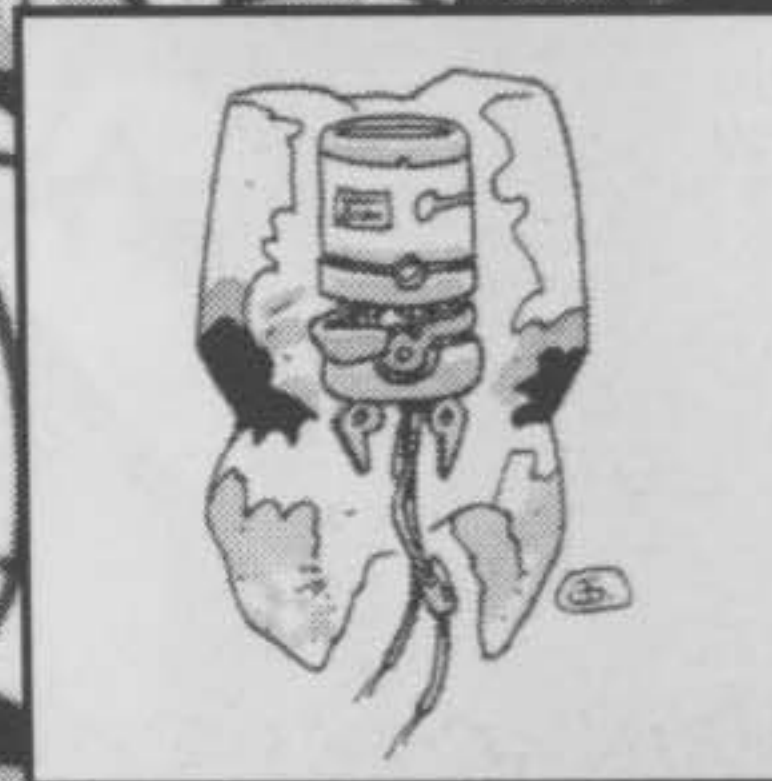
«En Sullivan-neuros då... kan det inte vara det?»

«Tja, överste Rizzo betedde sig ganska konstigt efter sista vändan i Graveton-akripelagen. Han snackade om mutanter, djävlar, demoner och Kardinalen vet vad.»

«Han har blivit helt asocial och verkar lida av ett anti-empatiskt trauma.»

«Jäpp, precis som ett lik. Jag tror vi borde ordna med en förflyttning till staben. Han är in att lita på bland våra trupper.»

Före detta Capitol-psykologen dr. Simon Sullivan, expert på psykologiska stridsreaktioner, myntade en teori som gick ut på att «Fenomenet Cybertronic» härrör ur en mental abnormitet hos «förrädarna». Inför hotet från den Mörka Legionen, Brödraskapets skräckpropaganda, samhällets högt ställda krav och rymdens tomhet har dessa personer drabbats av en mental ohälsa som påminner om schizofreni, vilken får dem att lämna allt för att inleda en ny karriär i en helt ny miljö. Syndromet, fortsätter han, förändras också hjärnans funktioner – förmågan till logiskt tänkande och matematiska beräkningar förbättras medan känslor och



fantasi undertrycks – och har även kunnat påvisas hos chimpanser i liknande situationer.

Teorin har vunnit stor ryktbarhet – och även om ingen tar den på allvar så skapar «Sullivans syndrom» fortfarande stora problem för Cybertronics propagandamaskin.

Dr. Sullivan dog i en hjärtattack vid 28 års ålder.

KARDINALENS ORD

«Uppgifterna ni begärde om Cybertronic ligger på ert skrivbord, broder Luciano. Kvall-H.»

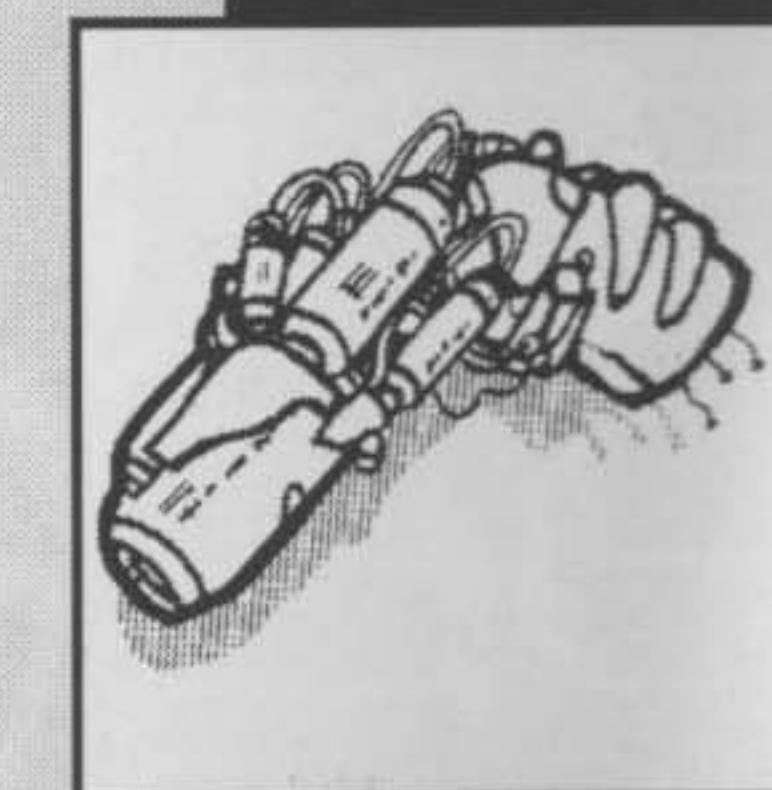
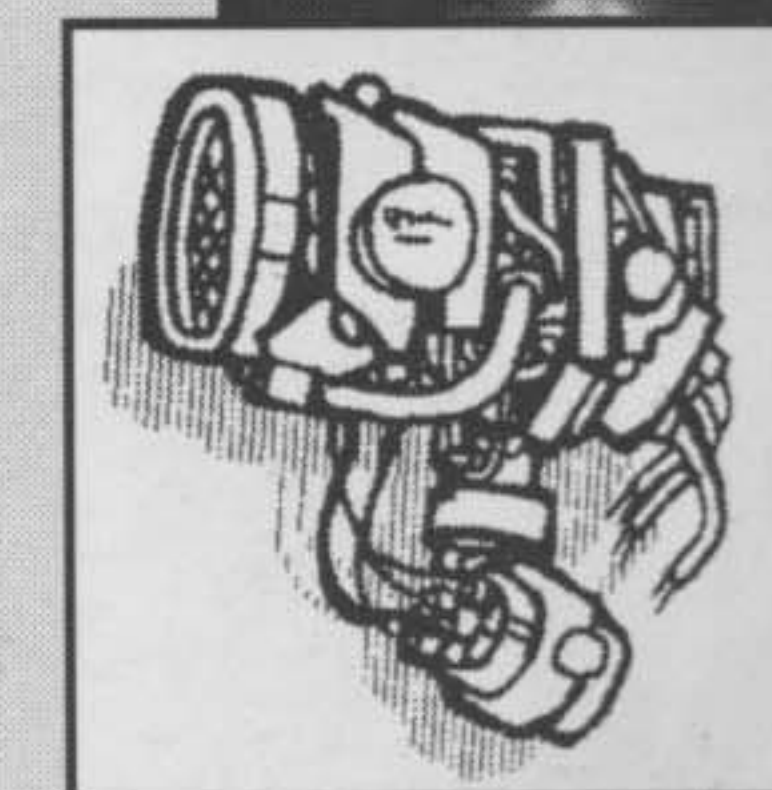
«Utmärkt, broder. Men inget av detta får nå Direktoratet – det är helt inofficiellt.»

Cybertronics donationer till Brödraskapet är helt och hållet symboliska och står inte alls i relation till megakorporationens välstånd. Katedraler som byggs i Cybertronic-distrikt står öde och övergivna. Bannlysningar och hot om uteslutning från Kurian ignoreras, predikomän och till och med inkvisitorer talar för döva öron när de målar upp de scener av död och förstörelse som följer i den Mörka Legionens spår.

Förändrare och Skådare talar om mystiska och oförklarliga visioner när de har använt Konsten för att undersöka Cybertronic-anställda – de är så oförstörda att det är för bra för att vara sant. Ingen har någonsin hittat minsta spår av den Mörka symmetrin eller någon annan form av ondska i Cybertronic-anställda, så varför skulle de stödja Brödraskapet?

De övriga korporationerna har dock en stark bundsförvant i Brödraskapet, och detta är den enda anledningen till att de två har någon som helst kontakt med varandra. Kardinalen har ett begränsat inflytande över Cybertronics ledning.

Brödraskapets officiella förklaring till «Fenomenet Cybertronic» är att





ingenting särskilt egentligen har inträffat. Vid tiden för Grundandet begick de övriga megakorporationerna en mängd stora misstag – något de vägrar att erkänna – som banade vägen för en femte konkurrent. Experter, företagsledare och vetenskapsmän från solsystemets alla hörn anslöt sig till Cybertronic, eftersom tanken på att få arbeta tillsammans med den intellektuella gräddan lockade dem.

Det finns inga som helst bevis för att någonting skulle vara annorlunda med Cybertronic-anställda, vare sig fysiskt eller psykiskt, så den Mörka symmetrin kan inte vara inblandad. Detta enligt den officiella versionen.



VEM DÄR?

Jansen vräkte igen taxins dörr med en smäll. Det hade varit en fruktansvärd morgon, och det syntes på honom. Utan att hinna med vare sig dusch eller rakning hade han varit tvungen att kasta på sig kläderna och störta ned till en taxi – bara för att den förbannade klockan inte hade ringt.

Halvvägs till jobbet insåg han att han dessutom hade glömt portföljen med alla papper som behövdes för att avsluta Nelson-affären, men han hade inte tid att åka tillbaka för att hämta dem nu. Han skulle få ännu större problem om han kom för sent.

Han skyndade på stegen medan han fumlade i fickorna efter ID-kort och passersedlar närmade sig säkerhetszonen.

«Halt! Vem där?»

Cybertronics säkerhetsvakters välkända anrop saktade inte ned

hans steg, och han närmade sig de två männen som stod posterade utanför grinden. Han kände igen en av dem från tidigare säkerhetsjobb vid hans avdelning.

«Mornn, Joe. Kul att ses. Vänta lite bara, så ska du få kika på ID-kort och passer...»

Han avbröts av vakten som höjde sitt automatvapen.

«Identifiera er eller lämna området!»

Jansen avbröt sina frenetiska försök att hitta pappren och kastade en förvånad blick på mannen.

«Kom igen, Joe, du kommer väl ihåg mig – Jansen. Du jobbade under mig på Forsknings. Två månader sen.»

«Visa era identifikationshandlingar eller lämna området. Detta är sista varningen.»

Vaktens envishet fick Jansen att inse situationens allvar. Han återupptog letandet i fickorna när det plötsligen slog honom.

«Jag har glömt dem hemma, på köksbordet. Låt mig bara ringa upp dr. Thompson, så...»

Jansen avbröts av automatvapnets ilska rasslande, och han kastades ett antal meter baklänges med bröstet uppsplitat av kulor. Hans ansikte stelnade i en smärtylld grimas, men där fanns också en svag glimt av förvåning.

När hans sargade kropp upplevde den sista darrningen och sjönk ihop vid en gatlykta närmade sig den ene vakten liket med vapnet eldberett.

«Oidentifierad inkräktare neutraliserad vid grind B45 efter att ha misslyckats uppvisa identifikationshandlingar. Begär städpatrull och återgår till tjänstgöring. Klart slut.»

DEN INOFFICIELLA DOKTRINEN

Den inofficiella tankegång som helt anammats av majoriteten inom Brödraskapet och Imperial är att detta är det första tecknet på ett nytt mönster i den Mörka symmetrin, ett mönster som ännu så länge är osynligt för människosläktet men som likväl sakta växer som en cancersvulst inom mänskligheten. När Cybertronic väl har uppnått sitt mål, att bli solsystemets dominerande makt, kommer mönstret att förändras och uppenbara sitt verkliga och vidriga ansikte.

Det är egentligen överflödigt att påpeka att de diplomatiska förbindelserna mellan Cybertronic och Brödraskapet är ansträngda.

Brödraskapet och Cybertronic har endast ett fåtal gånger mötts i strid, och de gånger de har gjort det har det hela oftast slutat oavgjort eller med seger för Brödraskapet. Det andra Direktoratets fanatism har hållit Cybertronic stängna; trots att de är överlägsna vad gäller utrustning och utbildning är de alltför få till antalet. Var Cybertronic än har gått emot Brödraskapet har tio gånger så många krigare rusat till för att stoppa

det inkräktande Cybertronic.

KARTELLEN

«Du, Hedges, hittade du nåt i Robustumfilerna?»

«Tja, det är svårt att få ut nåt av det. De kontrolleras till 36% av Consolidator Trusts, 22% är Regalis Holding och 21% var hos Jensen & Jessep och Mercurioil. Du har en fläck på slipsen.»

«Tack. Du vet... Rexington Bank äger större delen av aktierna i alla de där fyra företagen.»



«Verkligen...? Vild gissning: Robustum kontrollerar Rexington.»

«Mitt i prick. Jag tror att det är kaffe från i morse.»

Kartellen har inte kunnat göra särskilt mycket åt Cybertronic, men har inte heller försökt. Så länge korporationen betalar sin del av Kartellens utgifter kan den inte införa några restriktioner, även om såväl Imperial som Brödraskapet och Mishima har framfört klagomål mot den mystiska megakorporationen.

En stor del av Externen är dock fullt sysselsatt med att studera och nysta upp det ogenomträngliga nät som ska vara Cybertronics företagsstruktur. I några fall har upp till femhundra nivåer av ägandeskap undersöks innan man äntligen har lyckats spåra ägandeskapet till Cybertronic. Och eftersom holdingföretagen kan byta ägare och namn över en natt, kan man förstå att det är en svår uppgift att kartlägga Cybertronics affärsimperium.

«Är det sant att Cyberfolket skickar oss ett lik, korporal?»

«Ja, men han sägs vara en av de bästa. Håll dig till honom så räddar han livet ditt när som helst. Det är liksom inprogrammerat i dem...»

Cybertronics soldater har haft en ambivalent position i Doomtrooper-grupperna; de är alla utmärkta krigare, ojämförliga i styrka och skicklighet, men av uppenbara skäl har de haft problem att smälta in med de andra. Å andra sidan är alla Doomtroopers erfarna nog att inse att man inte har råd med några konflikter inom en grupp – allas liv hänger på att de kan samarbeta.

BAUHAUS INFLUENS

Bauhaus är den megakorporation som har förlorat mest på Cybertronics «rekryteringskampanjer». En stor del av officerskåren har övergivit sin korporation för att istället bli hängivna Cybertronic-anställda, och de visar till och med ännu större lojalitet mot sina nya herrar än de gjorde mot Bauhaus. Detta får en naturligtvis att tro att Bauhaus skulle reagera negativt, men faktum är att de istället visar respekt och beundran för dem som har lyckats locka deras elit att överge sitt ursprung. Många Bauhaus-

DEN NITTONDE STYRELSELEDAMOTEN

«Våra agenter har upptäckt att den här oansenliga byggnaden i Lunas utkanter i själva verket är ett hemligt och underjordiskt mausoleum för Cybertronics nittonde styrelseledamot, Raoul Mannerheim.

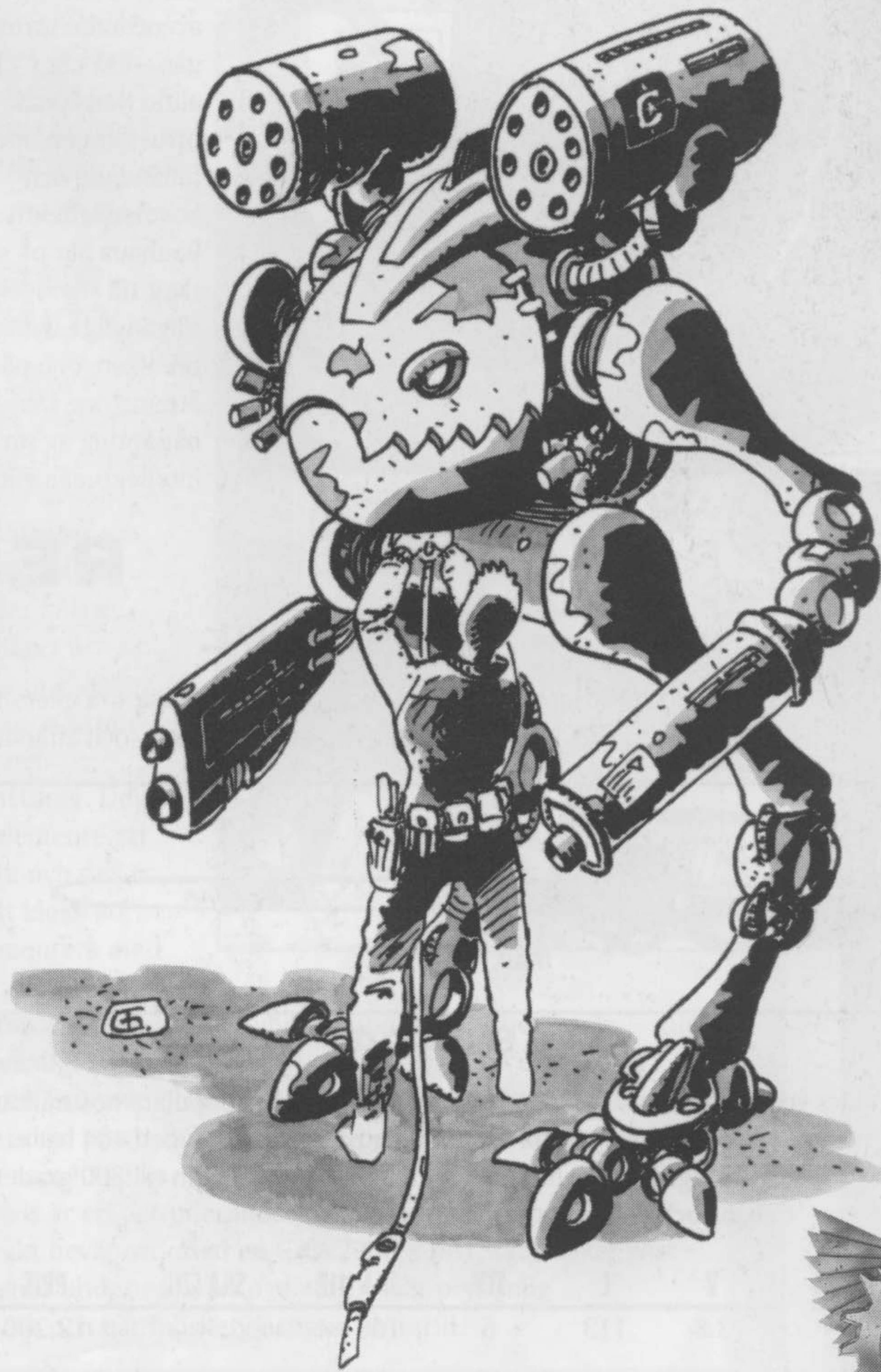
Som ni vet var Mannerheim ett av de genier som gjorde Cybertronic till en Megakorporation, mycket tack vare sitt briljanta ledarskap inom Cyberchemicals och sin kompromisslösa inriktning på forskning som var så avancerad att den ansågs extrem av samtida myndigheter.

Vi har bevis för att Sergei Mannerheim, Raouls brorson och styrelseledamot i Cybertronic, har tillgång till byggnaden samt att han med jämna mellanrum besöker den. Enligt vanligtvis välunderrättade källor är Sergei till skillnad från sin farbror int något större geni, men han har trots detta lyckats behålla sin position inom företaget och följt sin farbrors fotspår.

Vi har stor anledning att misstänka att Raoul Mannerheims mausoleum, uppfört av hans efterlevande enligt instruktioner i hans testamente, förutom den dödes kropp även innehåller en nekroteknologisk inkubator som bevarar kroppen och möjliggör vissa cerebrala funktioner.

Det är vad vi har fått fram Sir.»

«Verkar vara mycket nog, Williams. Bra gjort, fortsatt så... Vi får väl se vad Brödraskapet säger om det här...»





anställda drömmer också om att en dag bli rekryterade av Cybertronic, eliten, det slutgiltiga beviset på att man lyckats. Merparten av Bauhaus-avfallingarna är personer som getts höga positioner inom det militära komplexet, Cybercurity, där de för närvarande utgör en stor del av kadern av generaler, marskalkar och strateger. Detta har också avspeglat sig i Cybertronics militära taktik som är mycket lik Bauhaus, fast lätt modifierad för att fungera med korporationens små specialenheter enligt Imperials modell. Ingenjörskonsten och den tunga industrin är andra områden där Cybertronics influenser från Bauhaus tydligt syns. Toppingenjörer har rekryterats för att designa den mest avancerade utrustning som går att få tag i – kanske inte alltid den bästa utrustningen, men de mest fulländade och kostnadseffektiva varorna. Bauhaus har på sitt håll tagit till sig mycket av den tillgängliga Cybertronic-tekniken, och på så sätt åtminstone fått ut någonting av sin förlorade intellektuella elit.

AFFÄRSRELATIONER

Grundandet av Cybertronic var ett hårt slag för Bauhaus, och den första tiden gjorde de allt som stod i deras makt för att återta sina förlorade tillgångar. Cybertronics grepp om dem var dock alltför hårt, och lyckades Bauhaus någon gång återerövra någon gruva eller raffinaderi fann de att allt hade förändrats och att återtagandet varit helt lönlöst. De tidigare Bauhaus-arbetarna anammade inte längre Bauhaus-ideologin utan gjorde revolt mot sina förutvarande arbetsgivare.

Idag är Bauhaus underleverantörer Cybertronics största marknad, och Bauhaus är Cybertronics största leverantör av råmaterial, födoämnen och tjänster. Samarbetet och den ömsesidiga förståelsen korporationerna emellan har flera naturliga orsaker:

För det första har de liknande åsikter vad gäller management, design, kvalitet och livsstil – endast det bästa är gott nog, både vad gäller produkter och människor.

För det andra behöver Bauhaus sin samarbetspartner för att kunna tävla med Capitol och Mishima, eftersom Cybertronic är de enda som kan producera den teknologi som krävs för att tillverka det kvalitetsmässigt absolut bästa.

För det tredje hoppas Bauhaus börsmäklare göra en rejäl vinst i det långa loppet genom att investera i Cybertronic medan korporationen fortfarande är relativt liten. Nästan en tredjedel av Cybertronics underavdelningar kontrolleras till resterande 49% av Bauhaus.

För det fjärde vill Bauhaus vetenskapsmän vara säkra på att bli de första att knäcka hemligheten bakom «Cybertronic-fenomenet». Än så länge är de inte ens i närheten.

KONFLIKTER

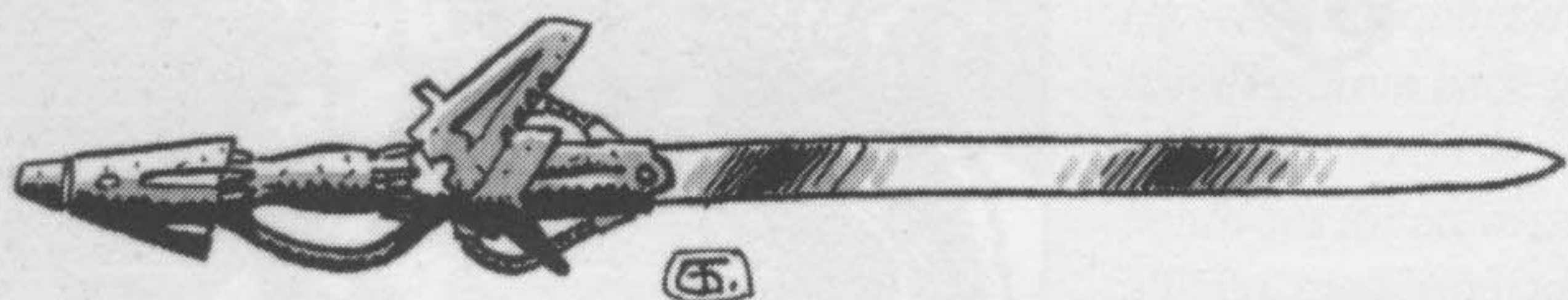
Bauhaus-trupper har både på Mars och Merkurius setts kämpa sida vid sida med Cybercurity-styrkor, och endast vid ett fåtal tillfällen har de bekämpat varandra, främst på Venus. Vid vart och ett av dess tillfällen har Bauhaus generaler med lätthet besegrat sina före detta vapenbröder genom att förutsäga deras drag. Detta har också lärt Cybertronic en läxa, och man försöker numera undvika strid – oddsen mot att ett anfall mot Bauhaus-styrkor har nämligen visat sig vara så högt som 5 mot 1. Ur en Bauhaus-officers ögon är det dessutom närmast otänkbart att ens föreslå en oprovocerad attack mot en före detta vapenbroder.

Kontakterna och samarbetet mellan Bauhaus och Cybertronic är alltså ganska omfattande.

RELATIONER

CAPITOL

Den genomsnittlige Capitoliern tycker varken särskilt bra eller illa om Cybertronic – de är en affärspartner som alla andra – och affärsrelationerna



CSA404

Cybertronics speciella närstridsvapen i 400-serien är mycket populära hos militära styrkor, men de har sällan kommit till användning på gatorna. Modell 404 har ett värmeaggregat i handtaget, som hettar upp klingan till 800 grader Celsius och ökar dess förmåga att skada.

V	L	STY	SKA (1H)	SKA (2H)	PRIS
3.8	113	6	1d6+1	–	12,200

mellan Capitol och Cybertronic är omfattande och lönsamma. Capitol har inte drabbats i någon märkbar utsträckning av vare sig infiltratörer eller förrädare, och så länge Cybertronic inte ställer till bråk med Capitol låter man dem vara ifred. Cybertronic kontrollerar stora företag, produktions- och underhållningsdistrikt i San Dorado, Capitols «huvudstad» på Mars.

För att hitta någon negativ aspekt i relationerna mellan Capitol och Cybertronic måste man gå till den drastiska skillnaden i de två korporationernas syn på individen. Flertalet capitolier har svårt att stå ut med Cybertronic-folkets elitism, men affärerna blomstrar...

MISHIMAS DOKTRIN

«Har vi fått sändningen från Cybertox än, mr. Kurito?»

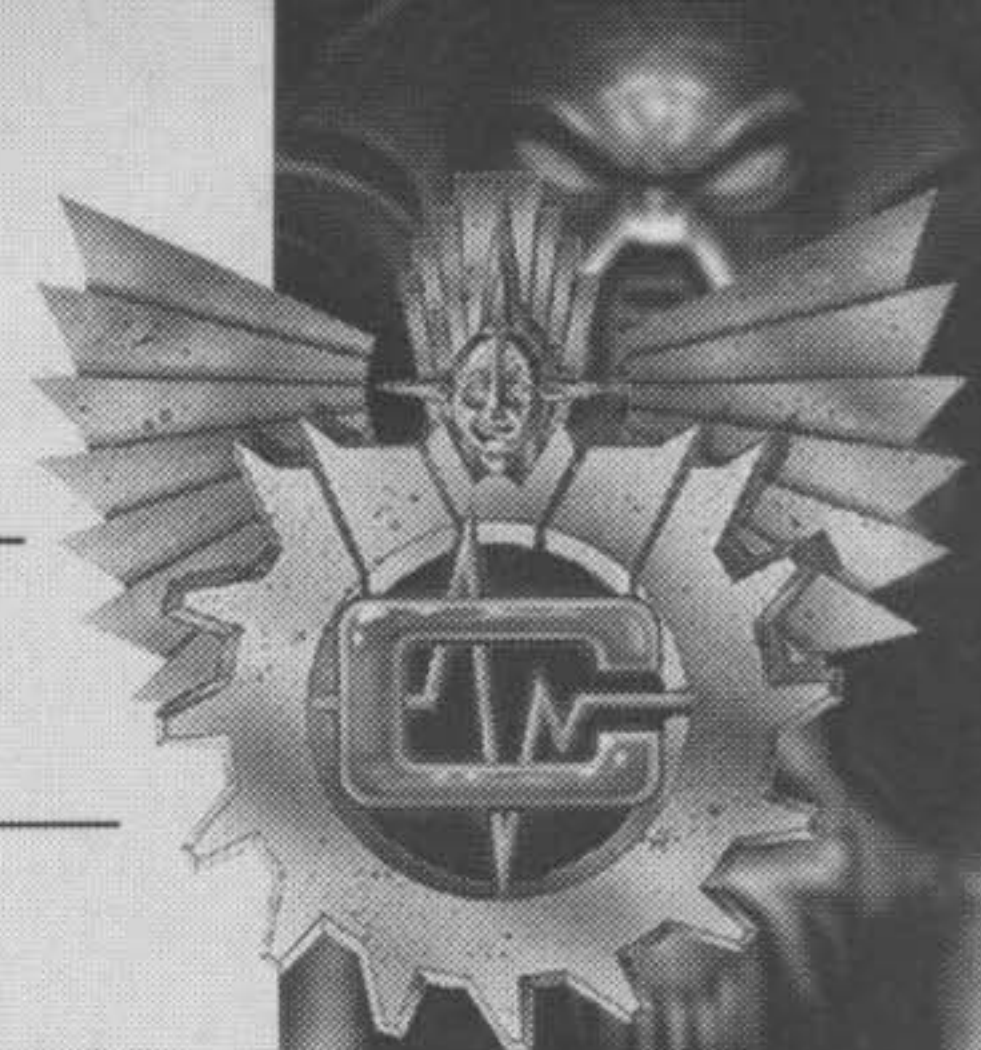
«Tyvärr, mr. George, det verkar ha blivit något slags problem i tullen. Vi misstänker att Bakin och arvfurst Moyas män hann dit före oss...»

«Må Fan ta dig, Kurito! Jag sade ju särskilt till om att du skulle övervaka det här personligen! Nybeställ de där medicinerna omedelbart – kostnaden kommer att dras av från din lön.»

«Men, mr. George, räkningen löper på över femton miljo...»

«Det var allt, Kurito!»

Mishimas och Cybertronics relationer påminner mycket om de mellan Capitol och Cybertronic med sitt världsliga och öppna sätt, men Mishimas



handelskontakter är inte alls lika omfattande. I utbyte mot den unika Cybertronic-tekniken, som är ett måste i många av Mishimas elektriska artiklar, förser man Cybertronic med födoämnen, råmaterial och tjänster. Mishima står i stort sett bakom Brödraskapets officiella förklaring till «Fenomenet Cybertronic».

Detta gäller Mishimas Venus- och Marsbaserade grenar, medan den Merkuriusbaserade grenen med arvfurst Moya i spetsen vägrar att ha någonting alls att göra med Cybertronic. Inga affärer, inga närliggande bosättningar, inget militärt samarbete. Moya går inte lika långt som Imperial, utan försöker helt enkelt ignorera Cybertronic. Trots detta inskaffar Moya i hemlighet Cybertronics teknologi genom arvfurstinna Marikos och arvfurst Marus kanaler.

IMPERIAL

«Nå, Allen, var slår vi till härnäst?»

«Cybercadium. Milton på ISC5 var väldigt klar på en punkt: civila förluster är ett måste. De måste fås att komma ihåg Eldfåglaerna.»

Imperial följer helt öppet Brödraskapets inofficiella doktrin – att alla Cybertronic-anställda och allt deras arbete är förbundet med den Mörka Legionen. Detta innebär inte att de två korporationerna befinner sig i fullt krig, men det innebär däremot att de inte har några som helst

diplomatiska relationer, inga affärsrelationer och inga gemensamma bosättningar. Det är tvärtom så att Cybertronic-kontrollerade bosättningar och avses belägna komplex i allmänhet är «tillåtna» mål för alla militära styrkor – särskilt Imperials. Denna ursäkt används väldigt flitigt, och oavsett om den överensstämmer med sanningen eller ej är den en god ursäkt även när det gäller att erövra Capitol-bosättningar...

I civiliserade urbana områden inskränker sig kriget till terroristaktioner utförda av frilansare, eftersom Imperial inte vill skicka sin egen personal på sådana riskabla uppdrag. Istället anlitar de gatugång och brottslingar för att placera ut bomber, lönnmörda och utföra diverse sabotage. Cybertronic svarar med samma mynt, vilket har resulterat i extrema säkerhetsåtgärder runt och i de båda korporationernas officiella byggnader. Imperials terrorattacker stöds, i de fall de inte organiseras, av framförallt ISC och Bartholomew-klanen.

Men som på alla andra områden där pengar är inblandade kommer profitintressen och girighet ofta före personlig övertygelse – till och med i Fukido, Imperials «huvudstad» på Merkurius, har Cybertronic-företag och -kontor etablerat sig. Dessa «bunkrar» tillhör de tyngst befästa byggnader som någonsin uppförts med sina 7 meter tjocka betongväggar och två meter tjocka pansarglasfönster, omgivande minfält och elektriska taggtrådsstängsel – de är kort sagt så ointagliga en byggnad någonsin kan bli.

CYBERTRONICS HK

Den enorma, cirkelformade skyskrapa som inhyser Cybertronics företagsledning kallas i dagligt tal kort och gott «HK:t». Den står skild från den omkringliggande bebyggelsen, omgiven av en smal kanal som gör det mycket svårt att ta sig in i byggnaden på andra sätt än via den ytterst välbevakade huvudingången som endast nås via en lång bro.

HK:t är cirkelformat med öppen «framsida», så att byggnaden sedd uppifrån bildar ett «C». Det är i huvudsak uppfört i stål och mörkt glas, och ger ett mycket mer futuristiskt intryck än de övriga korporationernas huvudkontor.

Byggnaden är förbjudet område för alla utom Cybertronic-tjänstemän, och står under kontinuerlig övervakning från såväl Brödraskapet som Imperial, som söker efter tecken på kätteri.

C-BASE

«Cybertronic-imperiets viktigaste kemiföretag Cybertox laboratorium, raffinaderi, gruvanläggningar och merparten av deras produktionskomplex ligger i denna bas. C-Base, som den vanligen kallas, är ett arkitektoniskt under som utformats som en jättelik axel tvärs igenom det här klippblocket – Caliban – i asteroidbältets tredje Kirkwoodbälte. Administrationen och företagsledningen residerar dock på Luna.

De mest häpnadsväckande ryktena angående C-Base gör gällande att komplexet uppfördes på bara 246 dagar, vilket säger en hel del om Cybertronics effektivitet och resurser – inte ens Capitol Constructions kan göra om något liknande.

Enligt Mishimas pioner som senare tillfångatagits och använts som försöksobjekt, sker all gruvdrift i mittensektionerna – alltså i asteroidens mitt – medan laboratorier, kontoren, de säkrade områdena och rymdhamnen ligger i någondera av axelns ytterändar. Lägg särskilt märke till de enorma övervakningsanordningarna på ytterändarna.

De anställda sägs ha fantastiska löner och bostäder, men måste i gengäld stå ut med rigorösa säkerhetsåtgärder och acceptera det faktum att tiden på C-Base varar livet ut. Detta måste i och för sig anses vara ett lågt pris för att få möjlighet att verka bland vetenskapens främsta pionjärer. De är med största

säkerhet rena fanatiker.»

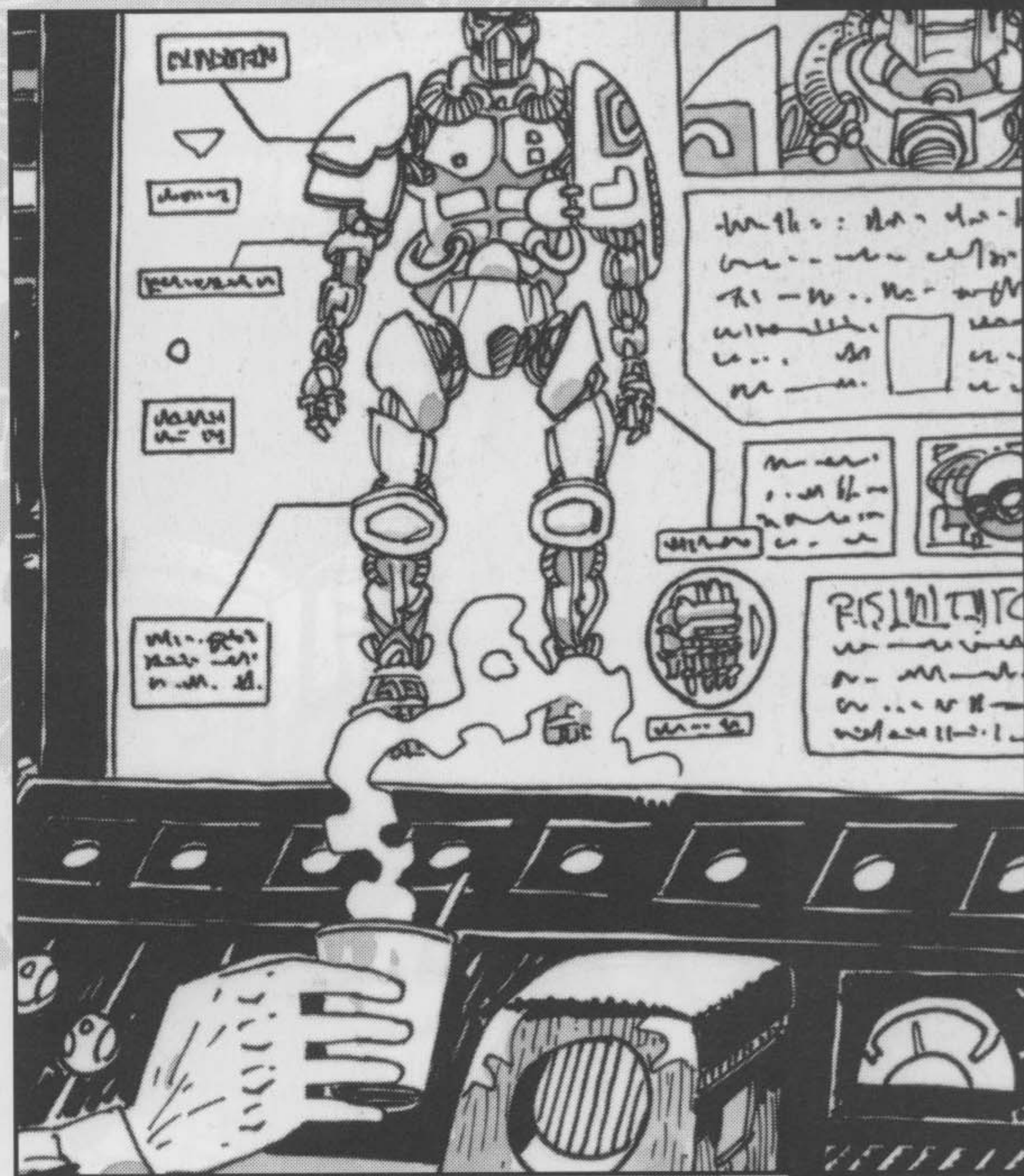
«Tack, dr. Johnston. Nå, mina herrar, det var det. Frågor? Jaha, första bataljonen anfaller från sektor 15, andra från 14, medan tredje och fjärde bataljonerna tillsvidare väntar och försvarar sina positioner...»

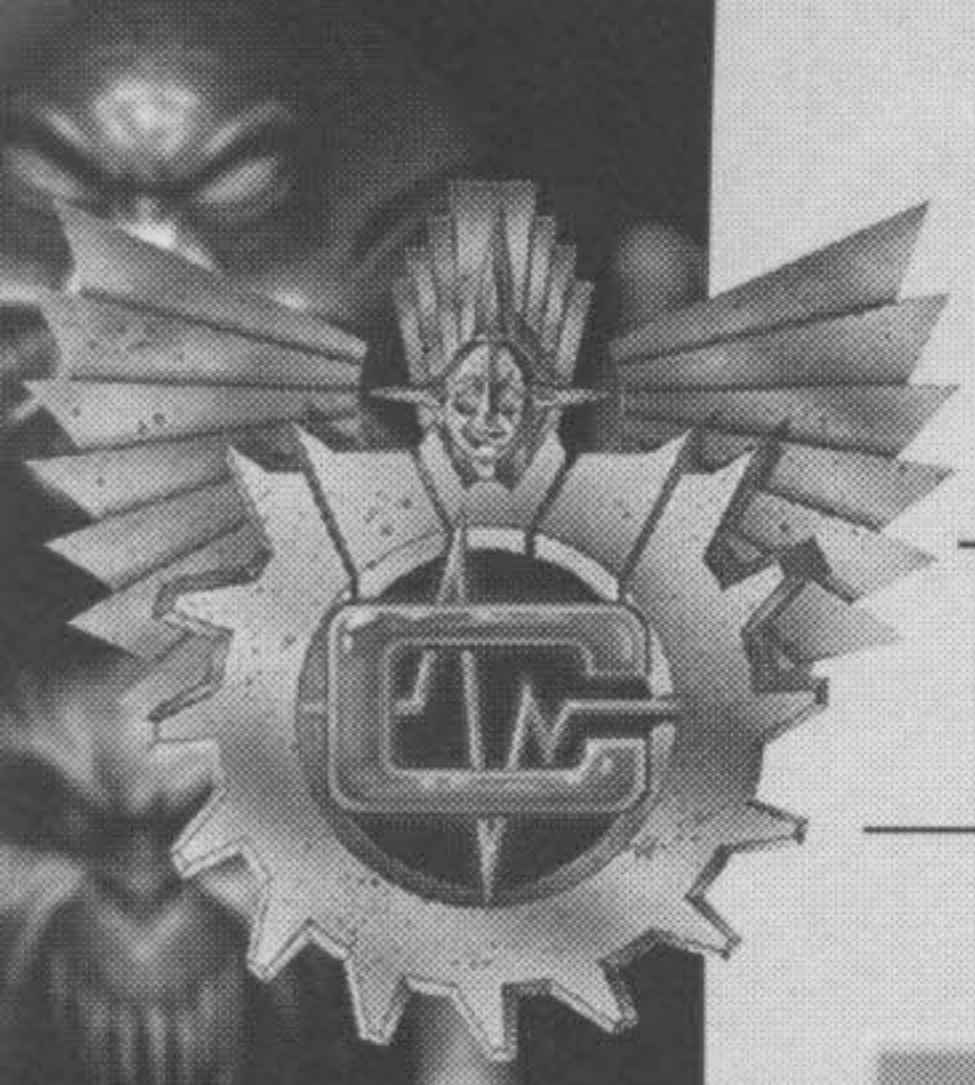
CYBER-CURITY

En mindre del av Cybercuritys militära styrkor används ständigt som polisstyrka som en del i utbildningen och den aktiva tjänsten. Deras poliser är helt enkelt militärer och är utrustade som sådana, fast med något lättare beväpning och skyddsutrustning. De har sitt reglemente att hålla sig till, och det är inte särskilt klokt att börja argumentera med en Cybercurity MP.

Tillsammans med många Cybers «robotaktiga» beteende – som är särskilt vanligt inom Cybercurity – gör detta dem extremt illa omtyckta och fruktade bland besökare. Deras tillslag och räder genomförs alltid på ett militäriskt sätt, och förluster är precis som i krig «sånt som händer».

Vanligtvis är en patrullerande Cybercurity-konstapel eller säkerhetsvakt beväpnad med en CAW2000 k-pist, skottsäker väst och benskenor under en svart overall. De har personlig kortvågsradio och bär mörkerglasögon nattetid.





TICKER

Monosodiummortalambononitrit-3, eller «Ticker» som den vanligen kallas, är en av den moderna vetenskapens tio främsta upptäckter. Den uppfanns och producerades först av

underlöjtnant Miriam Duval vid BauChemicals.

Ticker är en hyper-ledande biokemisk substans som när den injiceras i hjärnbarken optimerar överföringen av nervimpulser, och förbättrar därigenom hjärnans kapacitet och ökar dess aktivitet. Med lättare förändringar kan Ticker också förmedla dessa nervimpulser direkt till konventionell elektronisk utrustning, vilket i teorin innebär obegränsad möjlighet till mekaniska förbättringar av människokroppen.

Ticker befinner sig fortfarande i utvecklingsstadiet och dras ännu med några svårare bieffekter som ticks i ögonmuskulaturen (vilket har gett substansen dess öknamn), undertryckande av hjärnans emotionella centrum, muskelkramp och konvulsjoner. Det har också inträffat att försöksdjur och -personer har börjat tuggat fradga och drabbats av rabies-liknande symptom.

BLUEBERRIES

Under Bauhaus försök har dessa blå piller använts för att dämpa Tickers fysiska bieffekter. Forskningsprogrammets mål är naturligtvis att utveckla Ticker till någonting med effekter liknande de som Cybertronic tycks ha nått fram till.

«Blåbären» bedövar vitala delar av det autonoma nervsystemet, som styr alla muskler. Bedövningen är tänkt att hindra nervsystemet och musklerna från att gå bärsärk, men har upprepade gånger resulterat i hjärtinfarkter och hjärnblödningar. De har dock inte någon effekt på det undertryckande av hjärnans emotionella centrum som Ticker orsakar.

KARTELLEN

Till slut insåg megakorporationerna äntligen att de snart skulle gå under om alla deras meningsskiljaktigheter skulle avgöras med vapenmakt.

För att undvika detta skapade man Kartellen. En mängd tjänstemän från samtliga korporationer inledde det enorma arbetet med att koordinera medlemmarnas motstridiga policies.

Med tiden och sedan Mörkret sänkt sig över oss stred också Kartellen mot den Mörka Legionen, och för detta syfte skapades Doomtroopers.

Dessa män och kvinnor var de mest lysande av alla krigare som kunde besegra till och med våra egna inkvisitorer i strid. En högst formidabel allierad och en fruktansvärd fiende. Detta gjorde det nödvändigt för oss att få än större kontroll över det Råd som hade kontrollen över dessa krigare.

Kartellen understödde större samarbete mellan megakorporationerna, men var också en tummelplats för småsint ondska och girighet, en degenerationens och grymhetens dyngpöl. Vissa tjänstemän var fullständigt skrupelfria när det gällde att uppnå sina personliga mål och Kartellen förvandlades till ett hemligt sällskap som existerade endast för sakens skull.

- Den Åttonde Krönikan, *Megakorporationerna och Kartellen* / Lucretii Marcellianus

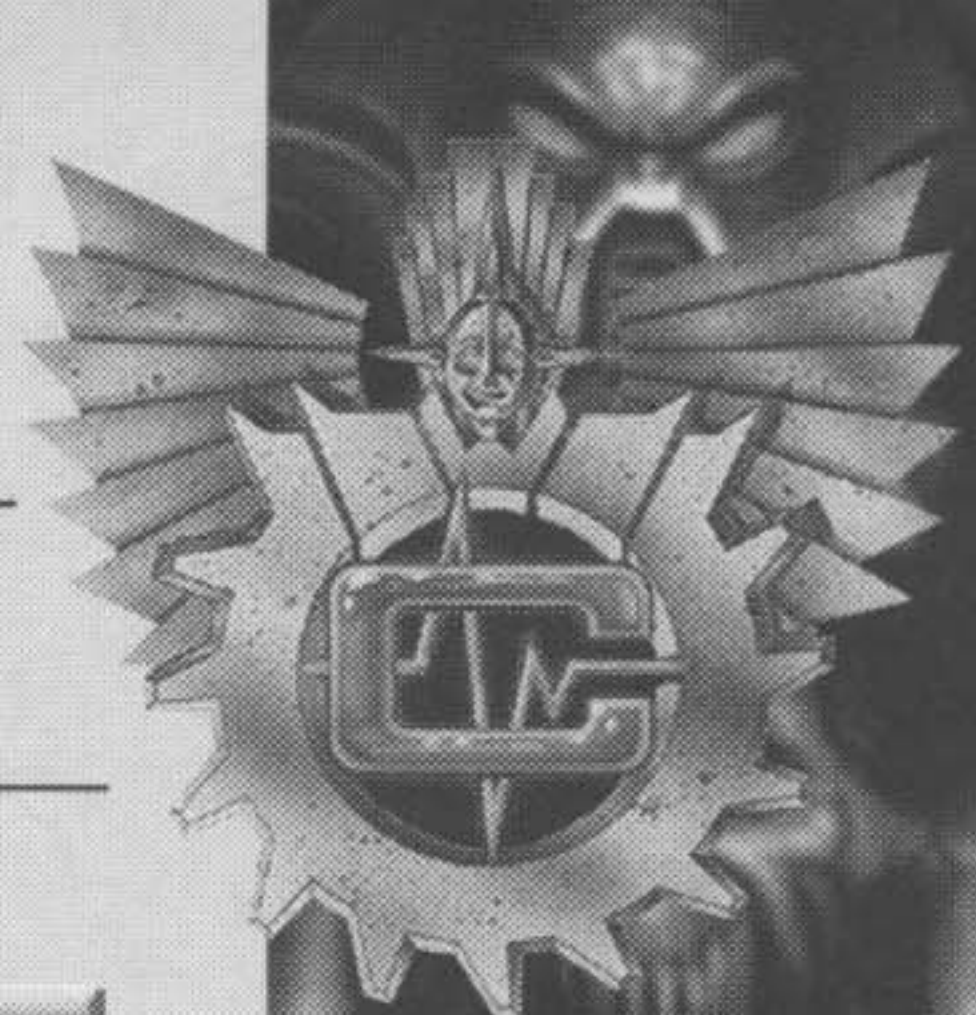
Kartellen är organiserad i fem delegationer, en från varje megakorporation, där varje delegation i sig är en enorm organisation. Tusentals politiker,

diplomater, experter, rådgivare och administratörer sänds av megakorporationerna att sköta deras respektive delegation och driva olika frågor inom Kartellen. De främsta tjänstemännen samlas till förhandlingar i HÖGSTA RÅDET, som har högsta beslutsrätt i alla frågor utom säkerhetsfrågor. Alla säkerhetsfrågor behandlas i SÄKERHETSÅRDET av ett utvalt antal delegater och diplomater från varje delegation. Säkerhetsrådet har direkt bestämmanderätt över Doomtrooperstyrkorna.

STRUKTUR

Det finns ytterligare två förgreningar från Högsta rådet, UNDERSÖKNINGSUTSKOTTET (KU) och SAMVERKANSUTSKOTTET (KSU). Syftet med dessa är att utreda sådant som kräver att megakorporationerna gör gemensamma insatser, exempelvis undersökning av den Mörka Legionen och samverkan inför gemensamma militära insatser.

Brödraskapet har sin egen delegation i Kartellen. Den består av administratörer och observatörer och har fullständig insyn i de flesta utskott och kommittéer. Brödraskapet är dock fullt medvetet om att det finns hemliga fraktioner inom Kartellen och man försöker aktivt infiltrera dessa för att få större kontroll över Kartellen, och i förlängningen därmed även korporationerna.



KÄNN DIN FIENDE

Det här uppdraget varen total röra. Waters hade känt på sig att något var fel ända från början, något han inte kunde sätta fingret på.

Det hade börjat för några veckor sedan när Takasha Electronics kommit till honom med ett förslag. Det verkade enkelt—allt de ville var att han skulle luska reda på vem som försökte slå ut Takasha på Luna.

Sen började problemen dugga tätt. När Waters hade försökt kolla igenom datorerna i jakt på bakgrundsinfo hade Takasha skickat några torpeder på honom för att tala honom till rätta. Efter det hade det bara blivit värre. När han äntligen lyckats ta sig igenom den byråkratiska snårskogen gav han nästan upp sina försök att få reda på vem som egentligen ägde företaget—och vilka motståndare han kunde vänta sig att stöta på—när han stötte på en veritable labyrint av ägarförhållanden.

Efter att ha gått igenom 53 bulvaner fick han äntligen fram det. Cybertronic. Det bprde han ha fattat.

Ingen försvarar sina tillgångar som Cybertronic. Det är rena spionromanen, det är helt omöjligt att skilja svart från vitt.

Och när han drog upp det hela med Takasha sa direktören att det var något de inte hade känt till—men ändrade det egentligen någonting, nu när de kände till det?

Nu visste Waters i alla fall vad det var för folk han hade att göra med—och var han skulle leta efter dem.

Han gick runt bland vattenhålen och ställde lite frågor, och förstod snart att han var på rätt spår. Andra frilansare hade tillfrågats om de var villiga att slå till mot Takasha, slå till hårt. Joker och Travis hade accepterat erbjudandet, och enligt ryktet samarbetade de med någo korporation. En del gör vad som helst för tillräckligt mycket stolar.

Han lyckades få reda på att de två frilansarna planerade att slå till mot anläggningen samma kväll, understödda av enheter som flugits in från Mars. När han berättat detta för Takasha hade denne reagerat ovanligt snabbt—ett kontrakt dök upp framför honom, ett kontrakt där han erbjöds tillgång till fem grupper ur Cybertronics säkerhetsavdelning för att stoppa anfallet.

Och här låg han nu, på ett hustak mitt emot Takasha-anläggningen, omgiven av en massa Cybertronicsoldater beväpnade till tänderna.

ENAD FRONT

Inkvisitor Mathias steg självsäkert upp på tribunen. Runt honom satt representanter från det Andra direktoratet och Kurian, och längre bak i lokalen satt oroliga Imperial-tjänstemän, osäkra på vad som skulle hända. Inkvisitor Mathias tog fram sin Codex Cardinalus och sina egna anteckningar och placerade dem på bordet framför sig. Han vände sig med hela sin imponerande skepnad till sina överordnande bröder och systrar men bevärdigade inte hyenorna från korporationerna med en enda blick.

«Bröder och systrar. Vi är alla medvetna om att vi står inför det Mörker som hotar att uppsluka oss alla. Mörkret som försöker kväva det ljus som är mänskligheten och allt som är gott. Vi är alla medvetna om det.

Men hotet kommer inte endast ifrån stjärnorna, utan också från våra egna fästen, från de vi borde kunnat kalla våra vänner. De har istället visat sig vara våra fiender, och vi har samlats här idag för att komma fram till vad vi ska vidta för mått och steg. Låt oss lyssna till en sann broder, och låta honom lätta sitt hjärta i denna sak. Låt oss hälsa mister Henry Bartholomew.»

Vid dessa ord reste sig en av Imperial-tjänstemännen upp och närmade sig tribunen. Han stannade framför de församlade bröderna och systrarna. Han var en mäktig man och hans röst genljöd av självsäkerhet när han tog till orde.

«Inkvisitor Mathias har alldeles rätt och är mycket vis. Vi har själva utsatts av attacker från denna aspekt av den Mörka Legionen. De har inte bara infiltrerat vår korporation, utan även mänsklighetens själva hjärta

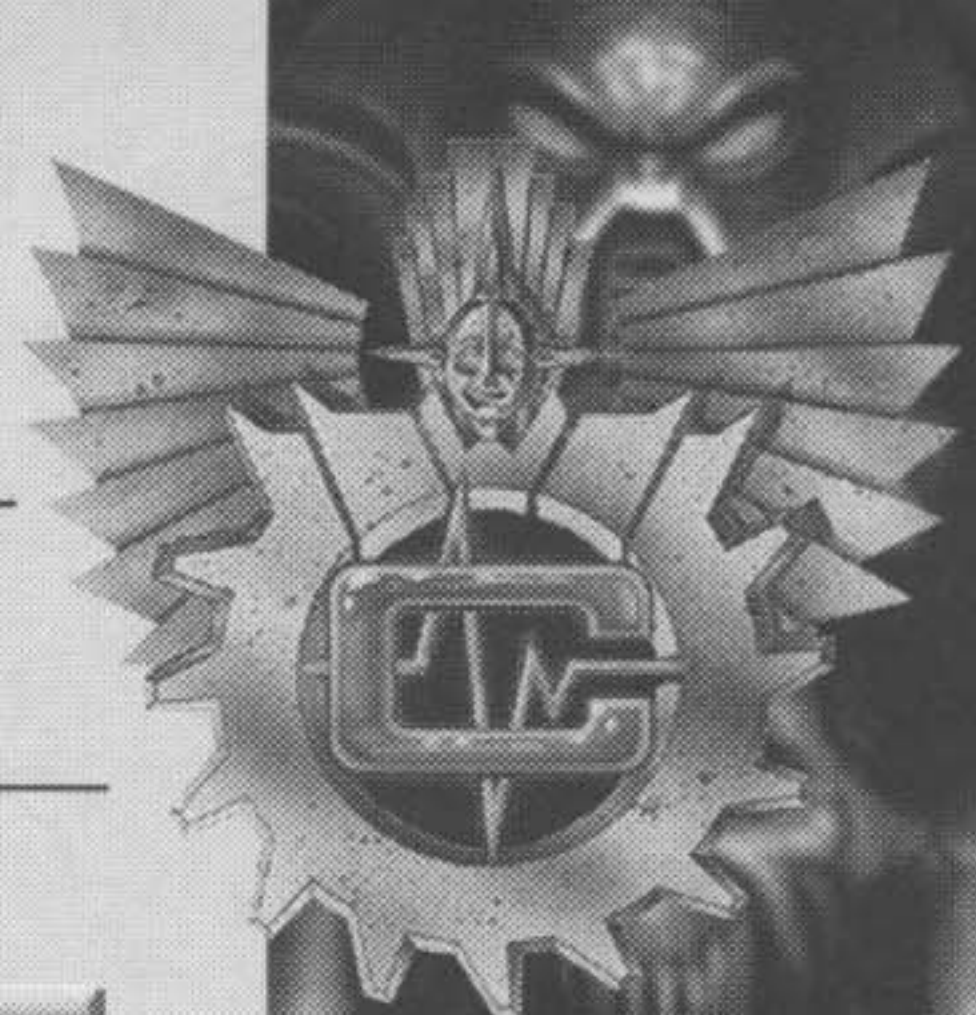
medan de påstått sig vara en vän och frälsare. De har anfällt våra industrier med sina förbannade legionärer, och har lönnmördat många av våra hjältar från kampen mot den Mörka Symmetrin.»

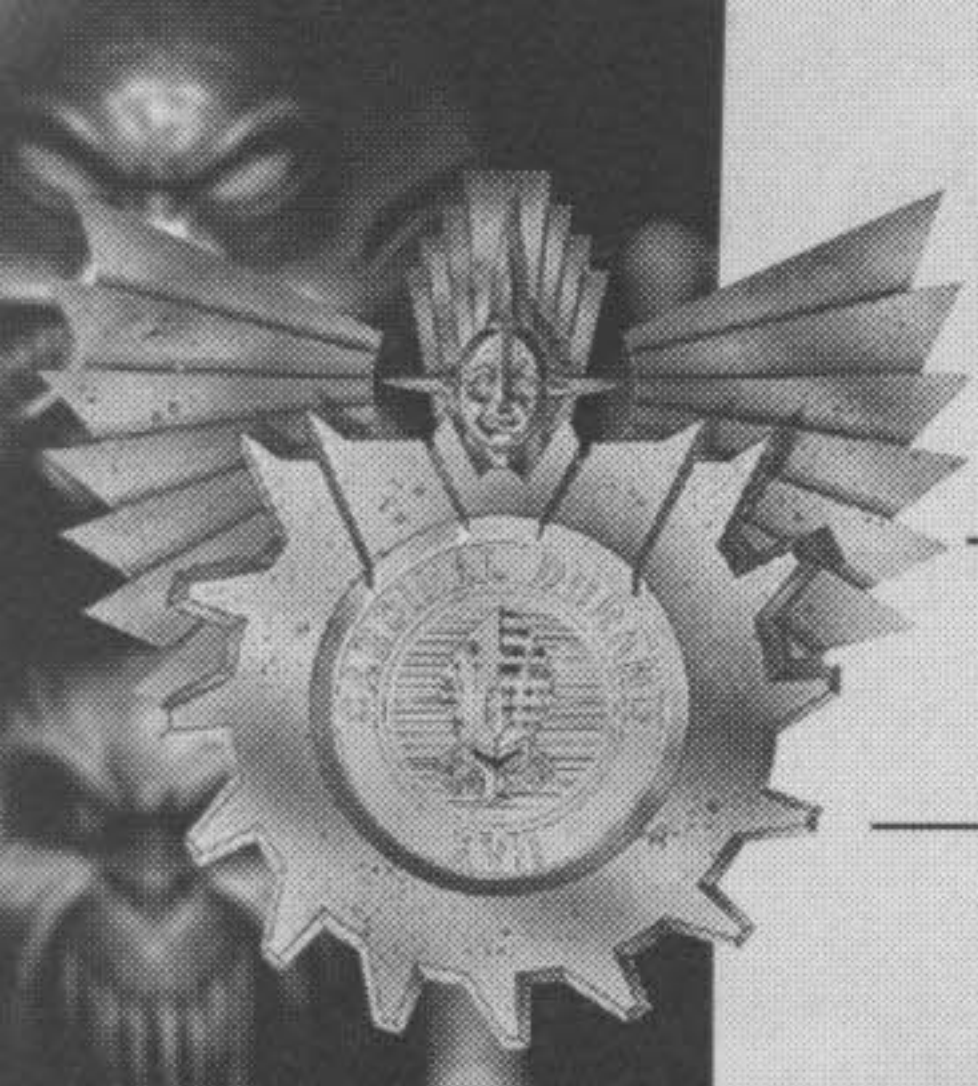
Den gamle mannen var nu synbart upphetsad. «Detta hot antogs först vara vanlig konkurrens, ett försök att bli en av de större krafterna genom... accepterade metoder.» Bartholomew gjorde en förlägen paus, väl medveten om de medel hans eget företag använt sig av för att bibehålla sin makt. Han maskerade avbrottet med en hostning och rensade strupen.

«Men nu har de gått över gränsen, och det är klart att detta är Ondskans verk och ännu en av Mörkets manifestationer.»

Med dessa ord drog sig Imperials ledare tillbaka och återlämnade tribunen till Inkvisitor Mathias. Den rustningsklädda mannen korsade sina armar över bröstet och vände sig åter igen uteslutande till sina överordnande.

«Våra bröder i Imperial har sett detta och de har bidragit med mycket till våra utredningar. Ni har nu hört deras löfte att tjäna vår sak och det är med stor tillfredsställelse jag äntligen kan lägga fram bevis för den fördärliga symmetri som finns mitt i bland oss. Vi måste besluta vad vi ska göra för att stoppa den ondskan som går under namnet Cybertronic.»





OFF



«Oberoende Frilansande Företag» är en liten men viktig del av Kartellen – vore det inte för den skulle Kartellen inte ha någon jurisdiktion över frilansföretagen. OFF består av några hundra förhandlare, officiellt utsedda av olika frilansande företag, men i realiteten är de i större eller mindre utsträckning megakorporationernas marionetter. OFF underrättas innan någon viktigare «global» restriktion ska införas, men det är ytterst sällan de opponerar sig eller kommer med egna förslag. Det faktum att de existerar och enligt lag har rätt att uttala sig innebär att Kartellens beslut gäller solsystemets samtliga invånare och att Kartellens tjänstemän har inflytande överallt.

SAMARBETET

CAPITOL. Kartellens ursprungliga upphovsmän är fortfarande dess huvudsakliga välgörare och understödjare, och de som är mest intresserade av Kartellens fortsatta existens.

De försöker följa Högsta rådets förordningar och genomdriva aktivt – med vapenmakt om så krävs – efterlevandet av dessa förordningar även inom de övriga megakorporationernas jurisdiktioner.

IMPERIAL. Imperial lägger också de ned ganska stor möda på att Kartellen ska fortsätta fungera som organisation. Deras representant i Högsta rådet är en prominent medlem av den Högvördiga familjen, men är mer budbärare och talesman än förhandlare. Det är svårt att genomföra några affärsöverenskommelser med Imperial via korporationens Kartell-kanaler, eftersom alla framstående klaner inom Imperial vill ha ett ord med i laget

innan några beslut fattas. Imperial utgör tillsammans med Bauhaus ett slags «motvikt» till Capitol.

DOOM-TROOPERS

STRIDSENHETEN. En Doomtrooperenhet består vanligtvis av två soldater. De är båda tränade i stridens alla konster men till olika grads skicklighet. Den ena kan var närstridsexpert medan den andra är specialiserad på eldunderstöd. Soldaterna i dessa enheter kan givetvis komponeras för att bäst passa uppdragets karaktär.

UTRUSTNING. Den utrustning och de vapen Doomtroopers använder utvecklas av

BAUHAUS. Bauhaus ledning är inte särskilt imponerad av Kartellens arbete, och försöker inte heller påverka det i någon nämnvärd utsträckning. Istället använder man Kartellens administration som en «byråkrat-kennel», där rådgivare, diplomater och företagsledare övas i diplomatins konst. Bauhaus har samma problem som Imperial när det gäller beslutsfattande.

MISHIMA. Mishimas arbete inom Kartellen är ett sorgligt kapitel. Korporationens delegation leds av Storfurst Mishima och består av hans son och främste konkurrents, arvfurst Moyas, representanter – ett förhållande som naturligtvis medför att delegationen är hopplöst splittrad. Mishima har en stark position inom Säkerhetsrådet eftersom Storfurst Mishima där saknar inflytande, men i Högsta rådet kan de ingenting göra. Noter och förslag som sänds till Storfurst Mishima är helt meningslösa och ingenting annat än ett spel för galleriet.

CYBERTRONIC. Cybertronics delegation – som antingen fruktas, hatas eller i bästa fall bara undviks – har det inte lätt i Kartellen. De har inte något inflytande värt namnet, förutom när det gäller avgörande beslut i Högsta rådet – men det räcker. När Cybertronic verkligen vill genomdriva någonting använder de sig av Bauhaus kanaler istället.

BRÖDRASKAPET. Brödraskapet har representanter – observatörer – på Kartellens samtliga nivåer, som endast övervakar, noterar och rapporterar. Dessa män är ofta fruktade och respekterade administratörer, och fastän de inte har någon laglig makt bakom sig gör folk oftast som Bröderna säger.

OPERATIONER

Det ursprungliga syftet med att bilda Kartellen var att skapa en neutral plats där megakorporationerna kunde samarbeta och lösa sina konflikter genom förhandlingar och att utbyta information angående framtida planer och strategier. För att uppnå detta skapades delegationer. Ursprungligen var dessa små grupper av högt utbildade företagstjänstemän, men snart växte delegationerna till dagens monstruöst stora apparater.

I takt med att delegationerna växte ökades också antalet av Kartellen sanktionerade operationer. Kommunikationen mellan departementen och delegationerna var som bäst dålig, vilket snart resulterade i den turbulens som råder idag. I själva verket har megakorporationernas ändlösa krig och konflikter resulterat i samarbetets sammanbrott, och konferenser och förhandlingar har

megakorporationerna i nära samverkan med Doomtrooperteknikerna. Den teknologi som används är alltid av absolut senaste snitt och överlägsen de tillgängliga standardutförandena. Flertalet av deras vapen är rena prototyper, endast tillverkade i ett enda exemplar.

Rustningen de bär är tillverkad av lättplast och keramik. Insidan är klädd med ett nytt mjukt energiabsorberande material tillverkat av Cybertronic.

UPPDAG. Doomtroopers tilldelas uppdrag av varierande karaktär men används aldrig för att avgöra tvister mellan korporationer, privata ämbetsmän eller mot Brödraskapet. De är endast amnade för operationer mot den Mörka Legionen.

Doomtrooperenheten utgör den ultimata stridsmaskinen för småskalig krigsföring. Doomtroopers används för kommandoräder mot fiendliga fortifikationer och dessa uppdrag involverar sällan fler än 10 till 20 troopers.

De mest riskfyllda uppdragen är räder mot Kättarnästen eller den Mörka Legionens Citadell.





gång efter gång slutat i blodiga strider och otaliga anklagelser.

Istället för att befrämja samarbete megakorporationerna emellan bevakar delegationerna än en gång svartsjukt sina respektive intressen.

Ett av de få projekt som har visat resultat är Doomtrooper-styrkan, vilket delvis beror på att medlemmarna i Säkerhetsrådet är mycket kompetenta officerare och är den enda delen av organisationen som fungerar i enlighet med de ursprungliga planerna.

Ett antal mindre grupper har dessutom getts i uppgift att undersöka och kontrollera frilansarna, de mindre företag som inte är knutna till megakorporationerna. Hemliga operationer med syfte att begränsa dessa företags konkurrenskraft eller att ta kontroll över dem genomförs i Kartellens namn. Men det finns dessvärre också grupper inom de olika delegationerna som använder sin makt till att slå till mot de andra megakorporationerna.

DE OSYNLIGA MAKTERNA

Delegationernas specifika arbete är ofta hemligt, vilket har lett till att de i princip står i en oberoende ställning gentemot sina arbetsgivare,

KARTELLENS SÄKERHETSARBETE

Kartellens avsaknad av en egen militär styrka har avsevärt kringsskurit organisationens makt. Detta var av naturliga orsaker en viktig fråga för de ledande politikerna inom organisationen, som till slut lyckades tvinga megakorporationerna att tillåta Kartellen att ha en säkerhetsstyrka. Denna skulle finansieras, utbildas och utrustas av Kartellen, och skulle endast få användas som säkerhetsstyrka.

Ett vidare begrepp som dock bättre passar som beskrivning för hur Kartellen använder dessa förband vore «paramilitär styrka». Skulle detta sätt att använda styrkan ifrågasättas skulle de ansvariga referera till problemet som varande ett säkerhetsproblem – som enligt regelverket skulle ge dem rätt att använda styrkan.

Kartellens säkerhetsstyrkor används i en mängd olika uppdrag. De står för bevakningen av officiella Kartellbyggnader, men kan också träffas på som dödsskvadroner eller konventionella trupper.

Nya rekryter hämtas främst från de frilansande korporationerna, vilket gör trupperna tillräckligt självständiga för att kunna sättas in mot megakorporationerna.

BYRÅERNA

De ärenden som behöver utredas tas om hand av någon av Kartellens

megakorporationerna. De har tillgång till stora penningbelopp utan att någonsin egentligen behöva specificera vad de används till.

Det är naturligt att delar av organisationen har förfallit till kriminalitet och korruption. Företagspolitiker och rådgivare understöder från sin maktställning illegala operationer och ökar därmed såväl sitt inflytande som sin rikedom. Denna ruttenhet har spritt sig inom Kartellen och många rådgivare och militära diplomater på de högre nivåerna är inblandade i skumma affärer av olika slag.

byråer. Den mest välkända av dessa är BEU, Byrån för Externa Utredningar, oftast kallad EXTERNEN, som utreder alla ärenden som inte direkt berör kartelltjänstemän. Sådana ärenden kan innefatta uppspårandet av den Mörka Legionens agenter eller sprängandet av en grupp pirater eller smugglare. Merparten av alla mord utreds också av Externen.

Kartellens andra byrå är BIE, Byrån för Interna Efterforskningar, eller INTERNEN som byrån kallas av dess agenter och kartelltjänstemännen. Denna byrå utreder alla ärenden som berör kartelltjänstemän eller fall som berör interna policies. Internen används ofta för att spåra infiltratörer eller kättare inom Kartellen.



ÄNDAMÅLET HELGAR MEDLEN

Kvinnan grep tag i headsetet och drog mikrofonen till munnen.

«Ja, detta är officer Brooks, sir. Ja, jag hör er klart och tydligt.»

Brooks omgavs av andra officerare, de flesta av dem tungt beväpnade och rustade. Alla var klädda i Kartellens blå-svarta uniform, och de tre bokstäverna BEU avslöjade att det än en gång var Externen som var i rörelse. Extern-folket stod i en tallskog och det var en kall vind som fått dem att huttrande söka sig till varandra för värmens skull.

«Ja, sir,» fortsatte Brooks, «uppdraget rullar på planenligt. Vi hade lite svårt att få kontakt med den tredje gruppen, men våra infiltratörer gör sitt bästa. Det försätter inte uppdraget i någon som helst fara – så snart ni ger oss signalen drar vi igång.»

Hon lyssnade än en gång till sprakandet i lurarna, och måste koncentrera sig för att höra den genom vindens tjutande.

«Ja, genomgången börjar omedelbart. Klart slut.»

Brooks räckte headsetet till sin adjutant och gick bort till officerarna som samlats runt det elektriska elementet. När hon steg in i cirkeln stelnade de omedelbart till i givakt. Brooks tog av sig handskarna och plockade upp en pinne med vilken hon pekade på en karta hon lagt ut på marken framför sig.

«Som ni alla vet har vi kommit hit för att stoppa Bauhaus illegala ockupation av Imperial-territorium. Eftersom de lokala Bauhaus-representanterna inte verkar åtylda de order deras ledning gett dem, måste vi räkna med att infiltratörer från den Mörka Legionen kan vara närvarande. Satellitspaning har gett ytterligare information som stärker denna teori.»

Brooks pekade på kartan.

«Bauhaus-styrkorna är posterade här, här och här. De är beväpnade med vapen av yppersta kvalitet och har förmodligen fått förstärkningar bestående av legionärer som strukit omkring i området. Vi har förmodligen att göra med cirka 20 husarer och 30 legionärer.»

Denna sista information föranledde mycket bekymrade miner bland männen runt henne, eftersom de inte var fler än tolv till antalet, men Brooks fortsatte.

«Det är för ögonblicket omöjligt för oss att stoppa denna ockupation på egen hand. Jag har därför ingått ett avtal med två lokala gerillagrupper som motsätter sig och bekämpar Bauhaus exploatering av området. De kommer att hjälpa oss om vi förser dem med vapen – det är de som ligger i lårarna där.»

Med dessa ord pekade hon bort mot de lårar som låg lastade på terrängfordonen som stod parkerade i närheten. En av männen uttryckte sitt tvivel med en spetsigt formulerad fråga:

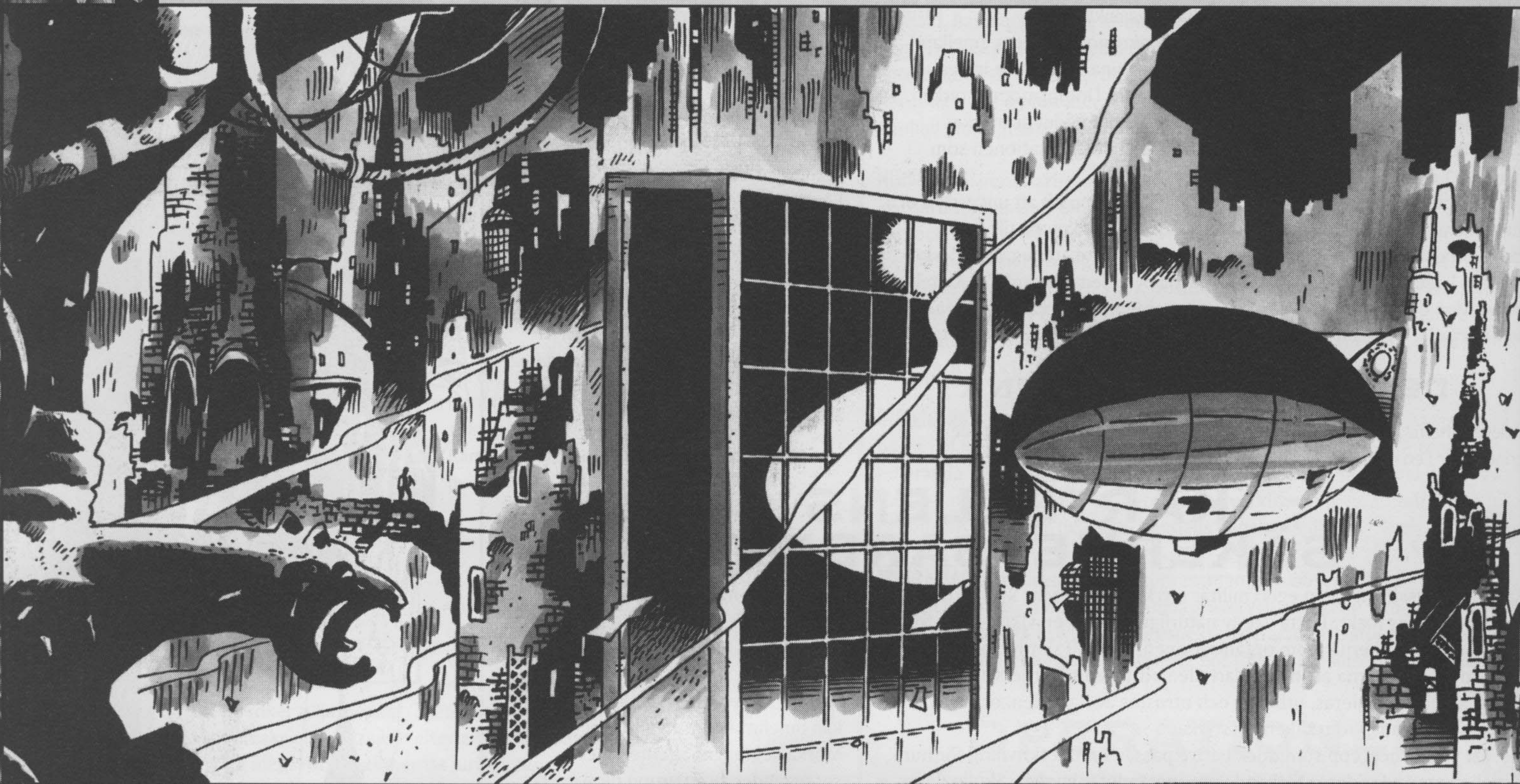
«Menar ni att vi ska förse en bunt brottslingar med vapen?»

Brooks vände sig om mot mannen och såg honom rakt i ögonen.

«Vi behöver för tillfället allierade, Wiley, försåvitt du inte har lust att genomföra räden på egen hand? Alltså,» fortsatte hon med en sista iskall blick mot Wiley, «vapnen kommer att distribueras till gerillagrupperna som sedan hjälper oss under anfallet. Vi kommer att agera som taktiska rådgivare, och de av er som har erfarenhet av tjänst som stridskoordinatorer kommer att tjänstgöra som sådana.»

Hon vände sig återigen till Wiley.

«Och du behöver inte oroa dig för vapnen – de är inställda på självdestruktion om 24 timmar. Tror du att jag är dum nog att förse en samling rebeller med vapen?»



LUNA: KRÖNIKORNAS HEMLIGHETER

Den här sektionen är endast avsedd för spelledaren. Läs om du vill, men spelledaren väljer om han vill använda innehållet rätt av, eller ändra på saker och ting. Luna är staden för ditt eget spel, så du bör göra som du vill med den.

För spelledaren: Vi har avsiktligt låtit bli att markera de här platserna på kartan, eftersom att deras existens är din egen lilla hemlighet. Spelarna har kanske hört rykten om de här platserna, men vet inte riktigt var de finns. Hursomhelst står det dig fritt att använda allihop eller ingen alls. Placera dem varsomhelst på Luna... staden behöver ett stänk dramatik.

APOSTLARNAS TEMPEL

Mörkrets fem Apostlar är mycket upptagna på Luna. Ytterst smittsamma sjukdomar sveper fram över Omkretsens allra fattigaste delar, i Demnogonis tjänst. Kringstrykande gäng piskas in i våldsamma upplopp utav Algeroths tjänare. Korrumpade chefer åtnjuter outtalbar rikedom medan de i Semais namn, på vägen mot toppen, dolkar sina fiender i ryggen. Och så föddes «Det som inte får nämnas» i vår värld.

Luna kan bli så korrumpat och skrämmande som du, spelledaren, vill att det ska vara. Det finns en del som talar för öppet krig, men ärligt talat kan sådant bli lite tråkigt i längden. För att spelarna ska få något att bita i kan du visa dem den diskreta skräcken som finns överallt, runt omkring dem. Visa dem vad staden egentligen grundlades på...

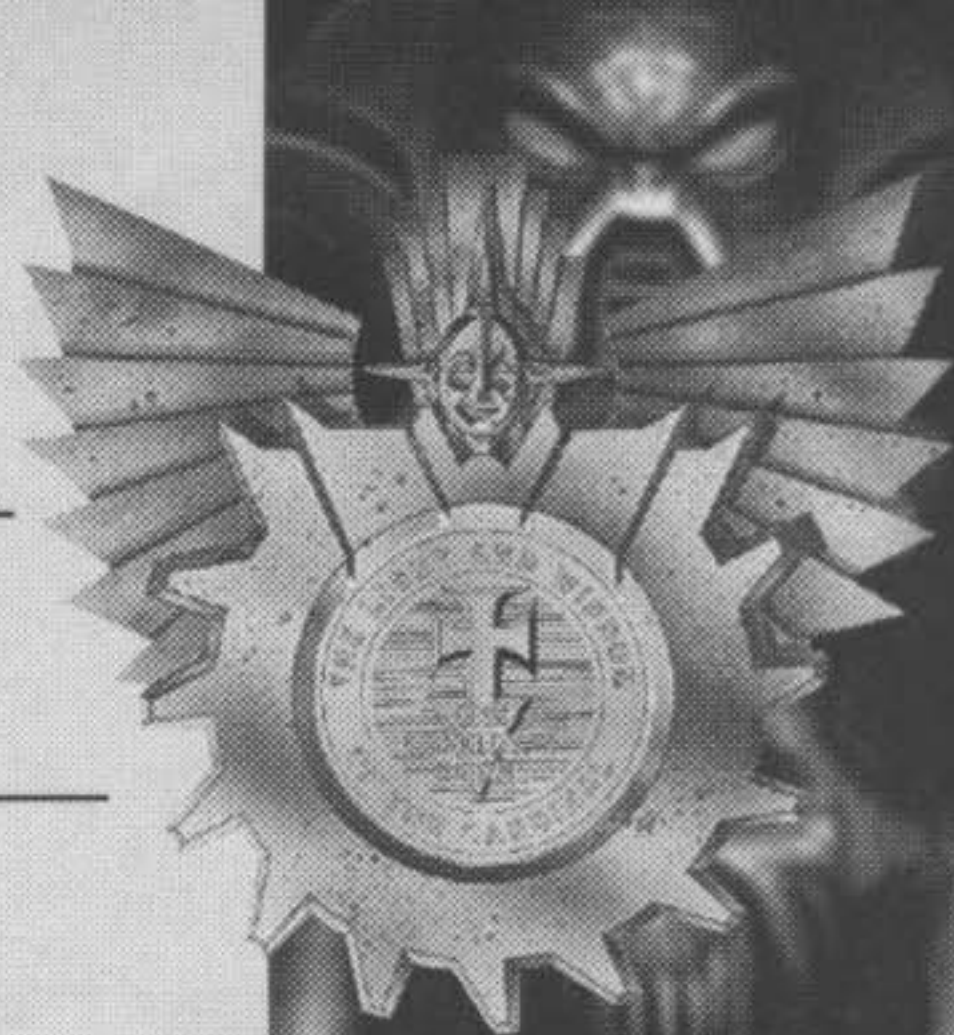
DEN GAMLA CIRKELN

Takvåningen i en utav de mest prominenta, korporativa skyskraporna som reser sig i Gamla sta'n, är boningen för en uråldrig och mycket mäktig samling kättare. Den Gamla cirkeln dyrkar Semai, Föraktets herre, och använder hans Mörka gåvor för att sätta sina medlemmar på mycket höga positioner inom alla megakorporationerna. Den Gamla cirkeln inriktar sig inte på någon särskild korporation, utan antar medlemmar varifrån som helst. Man försöker dock rekrytera medlemmar i de

korporationer som för tillfället är dåligt representerade inom cirkeln och från korporationer där man, för sina syftens skull, behöver någon som kan gå in på djupet. Kultens böjelse är att «dina oskuldernas kött och dricka martyrnas blod» och faktiskt hänger sig medlemmarna åt kannibalism. När så sker, belönar en utav Semais nefariter varje medlem med en ny Mörk gåva. Självfallet finns det ingen möjlighet att lämna kulten när man en gång väl har blivit medlem.

VAPENBRÖDERNA

Allmänheten känner Vapenbröderna som en samling extremt välutrustade och vältränade mördare, kända för att driva kvarter efter kvarter, i Omkretsen, till kaos med sin «jakt». Gängets «jakt» består i att välja ut en välkänd hjälte ur frilansarnas led och släppa denne lös med uppmaningen att försöka överleva natten. Hittills har ingen lyckats. De flesta utav korporationernas säkerhetsstyrkor vägrar att ha med Vapenbröderna att göra... de senare är nämligen oftast mycket bättre beväpnade än snutarna. Anledningen till att gänget är så välutrustat är dess ledare... en Algeroth-nefarit i tjänst hos Krigets apostel. Vapenbröderna utgår från ett «citadell», djupt nere i de gamla gruvschakten långt under Luna, och kan dyka upp i tunnelbanegångarna eller kloakbrunnarna närsomhelst.



TRANQUILITY MENTALSJUKHUS OCH REHABILITERINGSCENTER

Kändisar, chefer och småföretagare är alla likadana när det gäller den mentala hälsan. De har alla ett desperat behov av uppmärksamhet. Tranquility-centret är en ganska okänd hälsomottagning, men förnärvarande är andelen lyckade behandlingar mycket hög. Vad ingen vet är att Tranquility är ett citadell som tillägnats Muawijhe, Synernas herre. Patienter som läggs in för avgiftning, eller för en tids vila, utsätts för den Mörka symmetrins krafter. Energin förvandlar dem till riktigt farliga galningar... inte till självupptagna, depressiva sårfall, som de man vanligtvis ser här. När de här patienterna kommer ut ser de ut att må riktigt bra och vara redo för världen. Sedan... dagar, veckor eller år senare, hittar de ett torn, ett prickskyttegevär och en skolgård full med ungar... Andra drar sig långsamt tillbaka och drar samtidigt in omgivningen i sina paranoidea fantasier. Tranquility-patienter verkar dock vara mindre benägna att begå självmord, jämfört med mångfalden av Lunas medborgare, eftersom att de har ett uppdrag.

MÖRKA KAPELL

Luna är så enormt att inte ens Brödraskapet kan hålla reda på alla sina tjänare. Många missionärer och en del Mystiker förförs utav Mörkret under de månader man tillbringar i stadens värsta delar. Ilian, Intigheten härskarinna, är den apostel som oftast lockar före detta Bröder till Mörkrets själ. Dessa dömda mystiker blir avfallningar som sedemera grundar Mörka kapell och fortsätter att predika inför sina åhörare, men nu leder budskapet in dem på Mörkrets väg. Brödraskapet har utplånat hela kvarter när man fått veta att ett Mörkt kapell finns ibland dem. Det finns Mörka kapell utspridda över hela Luna, och det dyker upp nya nästan varje dag.

DE GAMLA TUNNLARNA

I en stad med åttahundra miljoner invånare hamnar nog ett par miljoner på gatorna. Tänk dig det... en stad med, bokstavligen talat, miljoner hemlösa. Var lever de någonstans? Under markytan, i mil efter mil av nedlagda tunnelbanor och gruvschakt... till och med i gamla delar av staden, som har stängts av och byggts över. Ingen vet hur stor den oregistrerade befolkningen som lever i de gamla tunnlarna egentligen är, men en sak är säker... dessa arméer av hemlösa har funnit nya ledare som tog vid där Kardinalens ljus svek dem. Alla Apostlarna har verksamma kulter bland de hemlösa och Brödraskapets policy, att använda eldkastare mot dem, har bidragit till att de hemlösa nu är mer enade än någonsin tidigare.

De miserabla levnadsförhållandena i de gamla tunnlarna har gjort Demnogonis inflytande mycket stort här. Algeroth bemyndigar skurkar och gör dem till supermördare. Ilian förser tunnlarna med ett mörkt ljus som förbyter Brödraskapets tomma löften. Muawijhe har många anhängare, bland dem vanliga människor skulle klassas som «harmlösa knäppgökar». Semai ser till att hämndbegäret frodas i hjärtat hos många utav de som bor under staden.

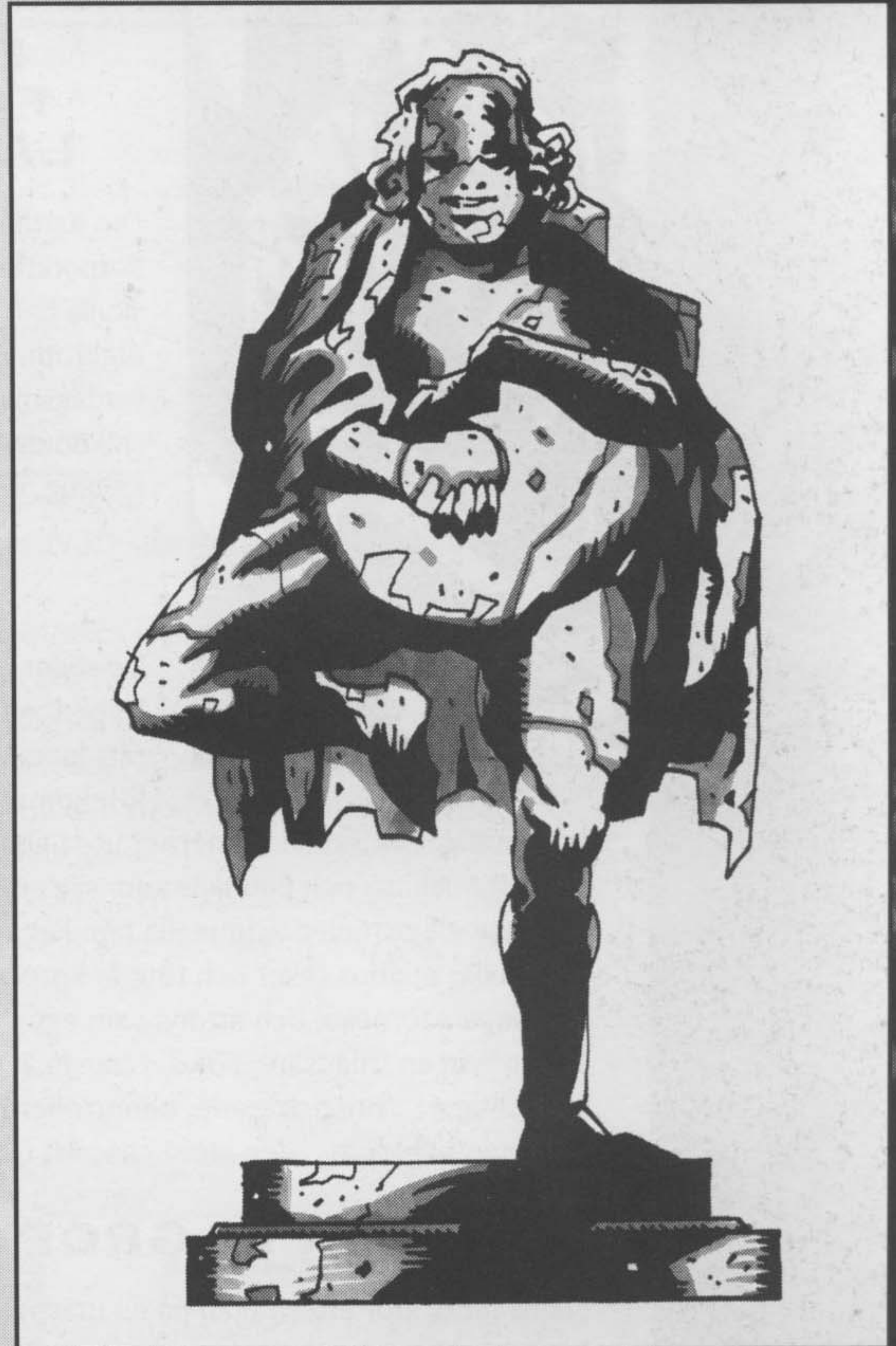
De gamla tunnlarna, gruvschakten och de bortglömda stadskvarteren leder alla upp till staden ovanför. Passagerna kan finnas överallt... i de aktiva tunnelbanelinjernas dunkla hörn, bakom gamla lådor i källare eller i kloakerna, breda som hela boulevarder, som transporterar Lunas avfall ner till de hemlösas värld. Det ryktas att Ilian har tagit resterna av den «riktiga», förstbyggda Katedralen, som ligger under den byggnad mångfalden numera ser som Katedralen, i besittning, vilket alla utom Brödraskapet har glömt bort.

SOCIALABLES

Detta är en kedja av swingers-klubbar, både i de Gamla kvarteren och i Omkretsen, där singlar och par kan mötas för att byta partners eller arrangera gruppsammankomster. Det förekommer också en hel del prostitution på Socialables... och ett stort utbyte av baciller. En del utav de allra värsta epidemien, som rusar genom de chefliga leden, kan spåras tillbaka till Socialables där Demnogonis tjänare introducerar nya, främmande substanser i Lunas biosfär för snabb spridning. Trots de höga riskerna för infektioner fortsätter Socialables att vara en extremt populär klubb.

BARNA- SLUKANDE KARNEVALER

Så gott som varje dag kan man, när man kikar ut över Lunas himmel, se de svagt glittrande ljusen från ett tivoli-hjul eller karuseller som snurrar. Vad man inte ser är barnen som vandrar in i dessa ondskefulla karnevaler och aldrig mer ses. Inställsamma Semai-kultister föreställer vänliga kvarterskarnevaler som håller till i parkerna om nätterna. De sätter upp sina karuseller och tombola-hjul för att sedan invänta de intet ont anande familjerna. Karnevalerna varar bara i ett par dagar, för att sedan försvinna lika plötsligt som de dök upp när någon upptäcker att barnen i kvarteret har försvunnit. En del utav dessa barn dyker sedan upp i sina hem, veckor eller år efteråt, och påstår att de inte har något minne från tiden som gått. De flesta av dessa barn är nu Semais tjänare.



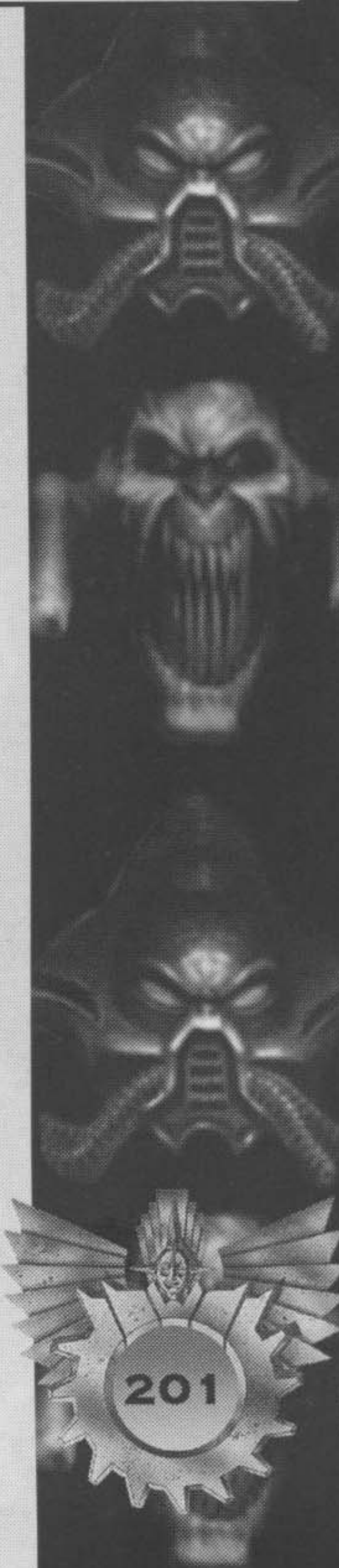
KORPORATIVA TILLHÅLL

Som regel följer korporationerna inte några regler. Kartellen bannlyser all forskning kring nervgas... korporationerna är lika fästa vid nervgasforskning som flugor vid honung. Brödraskapet säger helt enkelt «nej» till teknologi... i superhemliga laboratorier, begrävda djupt ner i Lunas massiva berggrund, experimenterar korporationerna med uråldrig teknologi.

Korporationerna förnekar naturligtvis allt detta, kategoriskt, när det inte gynnar affärerna. När de däremot gör ett revolutionerande genombrott, t.ex. med en hemdator som inte utstöter obscena uttryck och driver användaren till mordiska handlingar, eller ett högteknologiskt vapen som dödar ännu mer effektivt än de dödsmaskiner som redan finns att tillgå på gatorna, ska du se att handlarna kränger sina varor utan att blinka.

HEMLIGA VAPENLABORATORIER

Dessa är bland de mest välbevarade hemligheterna i den korporativa världen. Gömda djupt ner i källarplanen under kontoren, i omärkta bunkrar på de militära baserna eller i bortglömda delar av staden under Luna, ligger de laboratorier där utvecklingen av, inom alla områden, destruktiv teknologi pågår. Det finns många restriktioner för vilken typ av forskning som är «tillåten», vanligtvis enligt direktiv från Kartellen, och det inom de områdena laboratorien utmärker sig: nervgas, atomvapen (som har fördömts utav såväl Kartellen som Brödraskapet, men ändå fortsätter testsprängningarna bortom asteroidbältet, vilket också har förbjudits av Kardinalen), självautomatiserade vapenplattformar, energivapen och biologisk krigföring. Med all säkerhet finns alla dessa medel för massförstörelse, dolda för allmänheten.





Dessa laboratorier är extremt välförvarade och håller en mycket låg profil. Vissa labb använder annan verksamhet som en fasad, men förblir «inom synhåll» för allmänheten eftersom att deras anställda måste fortsätta att leva ett normalt liv.

BIOLOGISKA FORSKNINGS-LABORATORIER

Om Kardinalen någonsin kunde bevisa att korporationerna forskade i bio-teknologi skulle han bli övertygad om att de tjänade Algeroth. Särskilt otrevliga experiment är vardagsmat i sådana här laboratorier: nya sjukdomar (och botemedel för dessa), kloning, regeneration och DNA-tester. Alla

dessa områden strider mot Brödraskapets regler, som påtalar att den mänskliga kroppen är helig. Alla korporationerna genomför någon form av dylik forskning, men Capitol är den mest ambitiösa inom området i fråga. Det ryktas att.ex.tremt mäktiga chefer har för avsikt att flytta över sitt medvetande till unga, klonade kroppar och på så sätt härska över sin division för evigt.

SVARTTEKNOLOGISKA FORSKNINGSLABORATORIER

Här kämpar korporationerna med att återskapa de Tänkande maskinerna som förstördes under Katastrofens tidsålder. Enskilda system sätts ihop på nytt och startas upp, varpå man undersöker dem efter tecken på Mörk symmetri. Cybertronics laboratorier är de mest offentliga. Faktum är att större delen av forskningen genomförs på C-basen i Lunas innerstad. Utvecklingen av superhemliga projekt inom cybernetik och nanoteknologi utförs dock i hemliga labb. Deras teknologi har blivit någolunda tolererad bara för att den vanligtvis är uppenbar och synlig. Panik skulle kunna utbryta om fler människor visste hur mycket Cybertronic-hårdvaror man kan gömma i en människas kropp.

DEN UNDRE VÄRLDEN

De säger att brott inte lönar sig. Uppenbarligen hade «de» inte kontakt med rätt familjer! Organiserad brottslighet förekommer på någon nivå i alla

korporativa sektorer, i synnerhet ute i Omkretsen. Vissa korporationer... särskilt Mishima och Bauhaus som sätter stort värde på familjebanden, tolererar till och med kriminella familjer i sina led. Ibland utför dessa «officiella» maffior saker och ting åt korporationen som denna annars skulle ha tvingats förneka, och att hyra sin egen familj är ibland mer fördelaktigt än att hyra en frilansare. För det mesta är dock brottslingarna just brottslingar... oregistrerade, okontrollerbara köpmän som handlar med sedlighet och död... den stora cancern i Luna-samhället.

GROPEN

I Luna råder stor efterfrågan på en utav mänsklighetens allra värsta och mest osmakliga blodsporter. Gropen är undangömd i något obskyrt område med lagerbyggnader och bara dess stamgäster, och gangstrarna som äger stället, vet.ex.akt var. Kämpar möter varandra i en inhägnad arena, beväpnade med dödliga vapen eller enbart nävarna. Förste man (eller kvinna under Damernas natt) att dö, förlorar. Vinnarna kan kamma in en smärre förmögenhet och bli kändisar på bara några fighter, men de flesta fortsätter att slava för sina «ägare». Vissa korrumperade fångvårdare och vakter transporterar ibland härdade brottslingar från Ryker's Mountain till Gropen så att dessa kan förtjäna sin frihet genom att slå varandra till döds.

ANDRA OTREVLIGHETER

Det har i mänsklighetens historia aldrig tidigare funnits en stad av Lunas storlek. Åttahundra miljoner människor intryckta i ett utrymme som inte är mer än några få mil brett, men hundratalas våningar högt och lika många våningar djupt. Det är ofrånkomligt att vissa underligheter försvinner bland sprickorna bland en så enorm, anonym folkmassa.

Spelledare bör använda fragmenten nedan med försiktighet, eller hitta på egna för att göra Luna till en egen, unik spelmiljö.

MUTANTERNAS KUNGARIKE

Långt ner i Lunas allra djupast inre, bland gruvschakt och sedan länge begravnade byggnader, florerar en civilisation, bestående utav miljontals mutanter. De har förskjutits av världen ovanför, men lever bland sina egna här nere. Det finns också en Mutant-kung... en varelse, så vis och mäktig att han härskar över alla de andra mutanterna. De är inte Mörkrets onda tjänare (även om ett fåtal tjänar Mörkret), utan olyckliga bieffekter av förändringarna och gifterna i världen ovanför. Föräldrar över hela Luna

DEN LYCKLIGA KRONAN

På ytan är den Lyckliga kronan en stadig, konservativ restaurang som föredras utav chefer i den äldre ligan. På baksidan finns en utav Lunas mest utpräglade spelhålor. Allt man kan satsa på anses vara rent spel och allt av värde går att växla in till marker. Den Lyckliga kronan ägs och sökts utav en kriminell Bauhaus-familj, men är öppen för medlemmar från alla korporationerna, såväl som välförsedda frilansare.

WHITAKERS GRAV

Historien om Whitakers grav förs vidare från generation till generation av de kriminella familjerna, som något av en saga. Berättelsen förtäljer en mästerlig bankrånare, vid namn Karl Whitaker, genomförde den mest vågade kuppen i Lunas historia... ett så pass omfattande rån, med en så djupsinnig grymhet, att till och med hans gelikar hellre skulle ha överlämnat honom till rättsväsendet än att själva behöva förknippas med honom. Med sin börda på miljontals marker letade Whitaker upp en bortglömd hörna i Lunas underjordiska ruiner, medveten om att han aldrig kunde återvända till världen igen, där han tappade bort både sig själv och pengarna för alltid. Än idag beträder äventyrslystna själar de gamla ruinerna, på vila det moderna Luna har uppförts, i jakten på skatten. Veliga gamla gangstrar använder berättelsen för att lära sina efterträdare att aldrig växa ur sina kostymer.

använder Mutanternas kungarike för att skrämma sina barn till lydnad (t.ex. «Det är bäst du passar dig, annars kommer mutanterna och släpar iväg dig»), men ibland ligger det också en sanning bakom historierna. Himlakroppen Luna är genomborrad av passager och grottor, så mutanterna kan ta sig i stort sett varsomhelst utan att synas.

DET FÖRLORADE LUNA

Luna byggdes i flera omgångar... nya byggnader ovanpå gamla, kollapsade verk. Byggnationen har fortgått på det viset under åtskilliga århundranden. Några lager av det gamla Luna har bevarats näst intill intakt, men avskiljts från resten av staden. De hemlösa hittar ofta kryphål som leder till dessa områden, men emellanåt söker sig även härdade äventyrare till ruinerna. I vissa fall har korporationerna uppfört nya byggnader ovanpå de gamla, i hopp om att begrava någon genant händelse eller dölja någon osmaklig bit av sin tidiga historia.

UTRUSTNING

TEKNOLOGI OCH MÖRKRETS
INFLYTANDE

Den Mörka symmetrin har gjort större delen av all högteknologi obrukbar eller rentav livsfarlig (med undantag för prylar som framställts av Cybertronic, då korporationen verkar ha funnit en utväg). I det förgångna försökte datorstyrda utrustningar och vapensystem, som smittats av den Mörka symmetrin, döda sina operatörer och förstördes därför.

Nuförtiden görs de flesta av korporationernas «teknologiska» framsteg genom finslipad teknik, användandet av nya material och experiment med mer effektiv utformning... allt utan någon som helst hjälp från datorer. Cybertronic präglas inte utav dylika begränsningar, men bakom deras utrustning döljer sig ofta astronomiska kostnader, samtidigt som den är väldigt svår att få tag på.

Girighet är dock något varje korporation besitter. Trots Kardinalens varningar vågar de sig nu livsfarligt nära den teknologi som från början öppnade porten för den Mörka symmetrin och lät den stiga in i vår värld. För den stora massan är Mörkret ett abstrakt uttryck som Brödraskapet använder för alla moraliska och etiska «sjukdomar» i deras värld. De är inte medvetna om den sanna skräcken som lurar mitt ibland dem, och köper därför gladeligen hem nya konsumentartiklar utan den minsta tanke på den korruption de möjligen för in i sina hem.

Sådan utrustning, som vid användandet riskerar att smittas av den Mörka symmetrin, markeras med «*» intill detaljens kostnad. Så fort rollpersonen fumlare, och direkt eller indirekt använder ett sådant föremål, slår man en obegränsad T20 (på resultatet 20 rullar man tärningen igen och summerar resultaten) och modifierar resultatet efter vilken korporation som har tillverkat detaljen (om detta inte är förutbestämt kan du slumpa fram vilken med tärningen), varefter man utläser utgången i tabellen nedan.

RUSTNINGAR

MATERIAL	RUSTNINGSFAKTORTILLGÄNGLIGHET	ÖVRIGT
Förstärkt tyg	1A.....	Ej flamsäker
Slagtålig plast	1A.....	Dubbel skada av eld
Skottsäker nylon	2B.....	Ej flamsäker
Skottsäker komposit	3B.....	Flamsäker
Lätt stridskomposit	5F.....	Flamsäker, skyddar mot fallskador
Tung stridskomposit	8F.....	Flamsäker, skyddar mot fallskador

PLAGG	SKYDDAR...
Hjälm	HUVUDET i alla slags attacker
Axelskydd	BRÖSTKORG och HUVUD i närstrid; endast BRÖSTKORGEN (militär typ) i missilattacker
Väst	BRÖSTKORG och MAGE i alla slags attacker
Benskenor	BENEN i alla slags attacker
Armskenor	ARMARNA i alla slags attacker
Handskar	25% chans att de skyddar ARMARNA i alla slags attacker
Jacka	BRÖSTKORG, MAGE och ARMAR i alla slags attacker
Byxor	BENEN i alla slags attacker
Trenchcoat	BENEN, ARMARNA, BRÖSTKORGEN och MAGEN i alla slags attacker; dock endast 50% chans att benen skyddas vid missilattacker

KORRUPTIONSTABELL

KORRUPTIONSSLAG	RESULTAT
<4	Ingenting händer. Handlingen räknas som «vanligt» fummel.
4-6	Utrustningen «lägger av» under 1T10 stridsrundor, under vilka den endast kan tjänstgöra som tillhygge.
7-10	Utrustningen börjar flippa ur och verkar få en egen vilja, men inom ramen för dess vanliga «parametrar». T ex kan en automatisk «Första hjälpen-enhet» försöka läka sin patient, men ställer fel diagnos, etc. Effekten varar i 1T10 stridsrundor.
11-12	Utrustningen börjar avge underliga och mycket höja ljud (även om den normalt sett inte kan ge ifrån sig ljud). Alla försök att gömma sig misslyckas därför automatiskt. Effekten varar i 1T6 stridsrundor.
13-15	Utrustningen börjar ge ifrån sig konstiga ljud, vilka användaren sedemera inser är någon form av tal. Om användaren lyssnar till ljudet, om än bara under en stridsrunda, måste han eller hon lyckas med ett PSY-slag, eller bli förvirrad och oförmögen att agera under 3T6 stridsrundor.
16-17	Utrustningen löper amok och försöker döda allt och alla runtomkring den. Den slutar inte förrän den förstörs (att slå av strömmen hjälper inte, eftersom att den nu får sin energi från Mörkret).
>17	Utrustningen «frammanar» plötsligt en (slumpvis utvald) Mörk gåva (se bok 3, Mörkret).

TILLVERKARE	MODIFIKATION TILL KORRUPTIONSSLAGET
Mishima	+3
Capitol	+3
Imperial	+/-0
Bauhaus	-3
Cybertronic	-8

I verkligheten är det inte 5% (resultatet 20 på 1T20) chans att högteknologisk utrustning får nippran varje gång man använder den. Rollpersonerna blir dock ofta indragna i säregna aktiviteter som verkar locka till sig den Mörka symmetrin.

TILLGÄNGLIGHET

All utrustning har en kod som talar om hur tillgänglig den är:
A – kan köpas var som helst.
B – finns bara i specialaffärer.
C – restriktioner; man måste ha licens, recept eller licens.
D – förbjudet, finns bara på svarta marknaden.
E – sällsynt, svårt att få tag på.
F – högteknologi endast tillgänglig via kontakter inom megakorporationerna.
Koderna är bara avsedda som riktlinjer. SL bestämmer i varje enskilt fall vad som finns att få tag på och hur mycket det verkligen kommer att kosta.

RUSTNING

FÖRSTÄRKT TYG

1.000 marker, tillgänglighet A
RUSTNINGSAKTOR: 1. Skinnställ, pilotställ, hockey-målvaktsbenskydd, etc.

SLAGTÄLIG PLAST

1.000 marker, tillgänglighet A
RUSTNINGSAKTOR: 1. Hockeyskydd, fotbollsbenskydd, skateboardskydd, bygghjälm, etc.

SKYDDSJACKA

2.400 marker, tillgänglighet B
RUSTNINGSAKTOR: 2. Det här är ett

standardskydd som man kan köpa på militära överskottslager. Ärmlös jacka som skyddar bröstet och magen. Tjock, otymplig och jobbig att ha på sig. Stoppar inte en kula från nära håll eller från ett kraftigt vapen, men ger bra skydd mot vanliga pistolkulor och mot splitter.

SKOTTSÄKER NYLONVÄV

1.800 marker, tillgänglighet B
RUSTNINGSAKTOR: 2. Det här materialet kan

användas för tillverkning av vilka skottsäkra plagg som helst – jackor, västar, overaller. Det är mycket mjukt och följsamt, men skyddar effektivt enbart mot pistoler, endast delvis mot automateld.

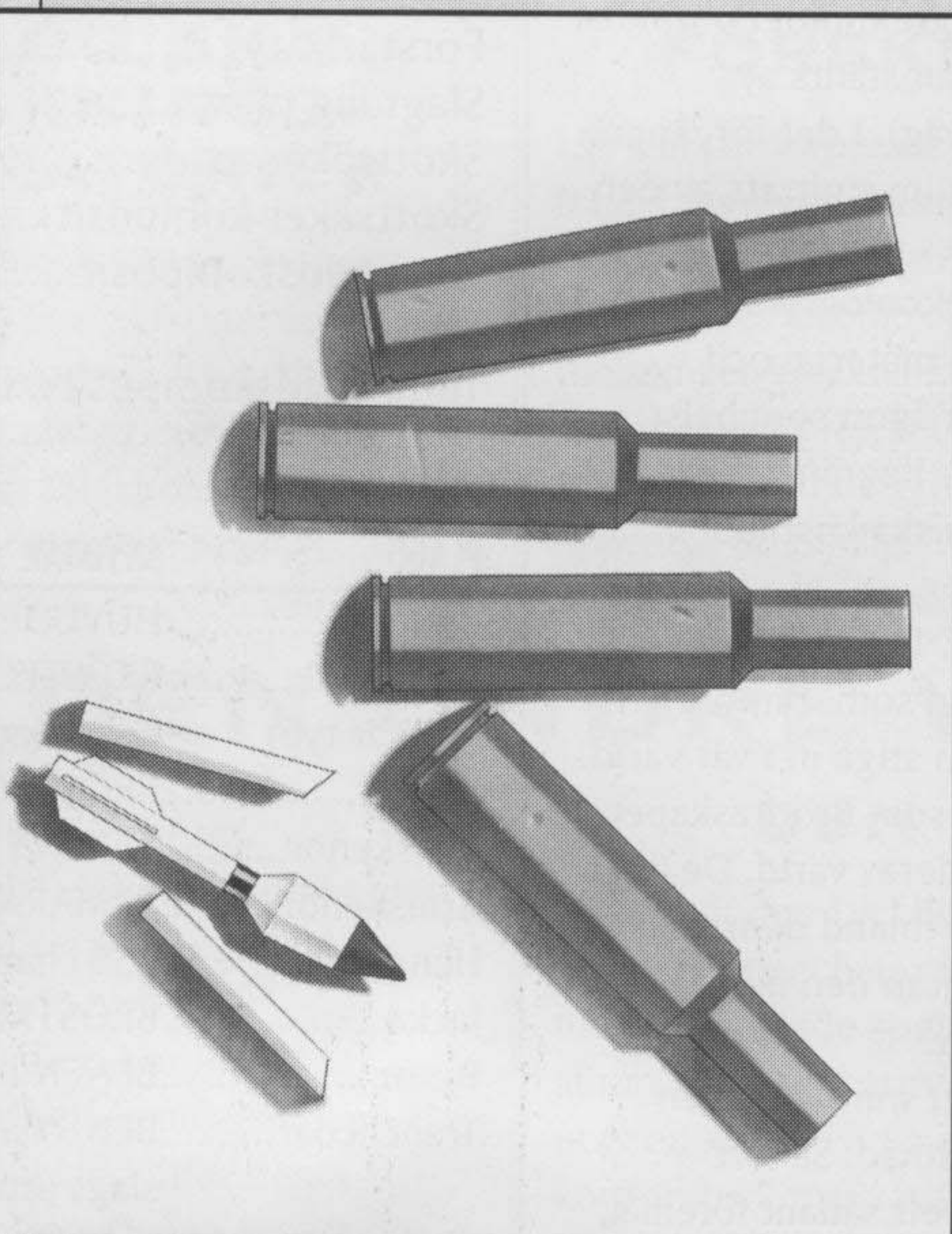
SKOTTSÄKER VÄST

3.000 marker, tillgänglighet B
RUSTNINGSAKTOR: 3. Kan döljas under kläderna. Stoppar kulor från de flesta standardeldhandvapen, men inte från vapen med lång räckvidd.

STRIDSRUSTNING

35.000 marker och uppåt, tillgänglighet F
RUSTNINGSAKTOR: 4-8. Detta är den rustning som megakorporationernas arméer använder, och enda sättet att få tag på en är genom kontakter. En äventyrare kan i bästa fall ha

haft turen att ha fått tag på en sådan under ett tidigare uppdrag åt en megakorp. Enstaka delar till sådana rustningar kan köpas på svarta marknaden. De är då ofta i rätt dåligt skick, tyvärr.



TUNG RUSTNING

100.000 marker och uppåt, tillgänglighet F
RUSTNINGSAKTOR: 7-12. Vanlig stridsrustning i flera lager, eller förstärkt med andra material. Används normalt endast av tunga infanteritruupper, t.ex.. pansarvärnsjägare. En normal hel rustning utan inbyggda tillbehör

väger 10-15 kg. Med kom-radio, kylsystem, skyddsmask, lufttuber, sensor-system, auto-injektorer, osv. kan den totala vikten vara uppemot 35 kg.



KLÄDER

Vardagskläder finns i en mängd olika utföranden, material och prisklasser, men ibland behöver man något speciellt för att komplettera sin garderob.

ABC-DRÄKT

90.000 marker, tillgänglighet F
Detta är en hel dräkt – ansiktsmask, filter, handskar, stövlar och overall – som skyddar mot giftiga omgivningar, t.ex. kemiska fabriksområden, bakteriellt nedsmittade

platser, kloaker osv. Det är mest korporationerna som använder dem, men om man låter bli att lämna tillbaka sin dräkt drar korporationen av kostnaden från lönechecken och skickar pengarna till de efterlevande.

ANDNINGSAPPARAT

900 marker, tillgänglighet B
I princip en rökdykarutrustning med mask för hela ansiktet och lufttub som räcker en timme.

GASMASK

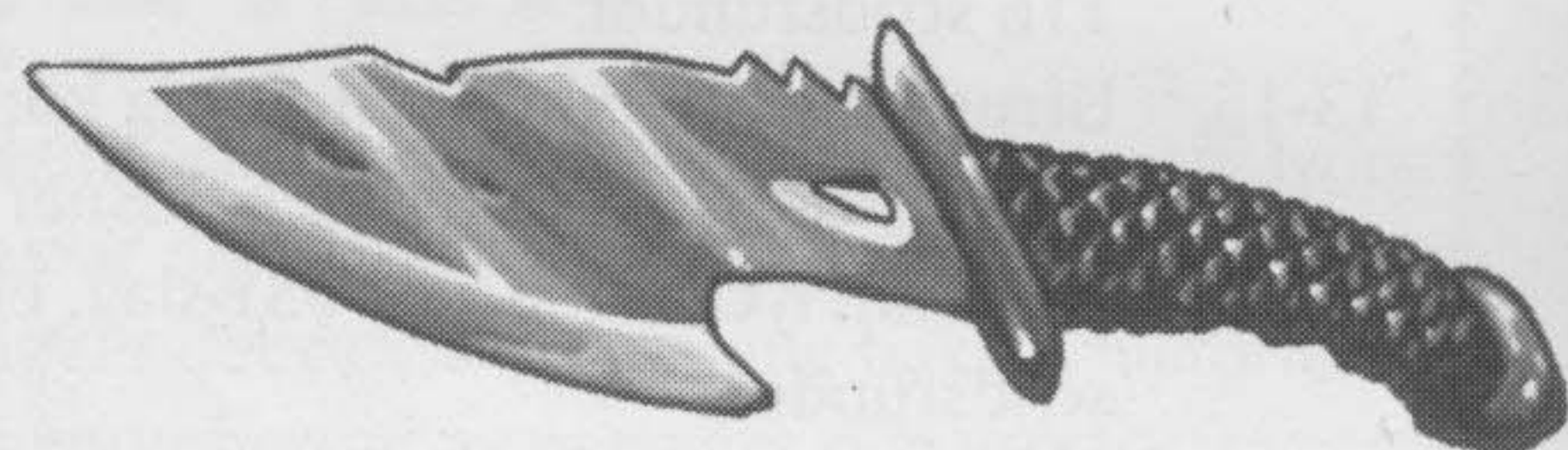
450 marker, tillgänglighet A
En enkel ansiktsmask med kolfilter. Bra att ha på sig om man går någonstans där det kan finnas kemiska faror. Säljs överallt och kan köpas av vem som helst.
Anmärkning för SL: Observera att gasmasker inte skyddar mot brandrök. Tänk också på att en gasmask bara filtrerar bort farliga gaser ur luften; de tillverkar inte luft. Man kan inte bo inuti en gastub även om man har gasmask!

HUVUDBONADER

40 marker och uppåt, tillgänglighet B
På gatan ser det rätt misstänkt ut att strosa omkring i soldathjälm, så oftast använder man sig av mer diskreta huvudskydd. Skottsäker nylonväv kan användas för att tillverka hattar och mössor, som kan vecklas ut till huvor eller till och med ansiktsmasker. Sådana skydd kan stoppa kulor, men man får ändå räkna med att en träff ger hjärnskakning.

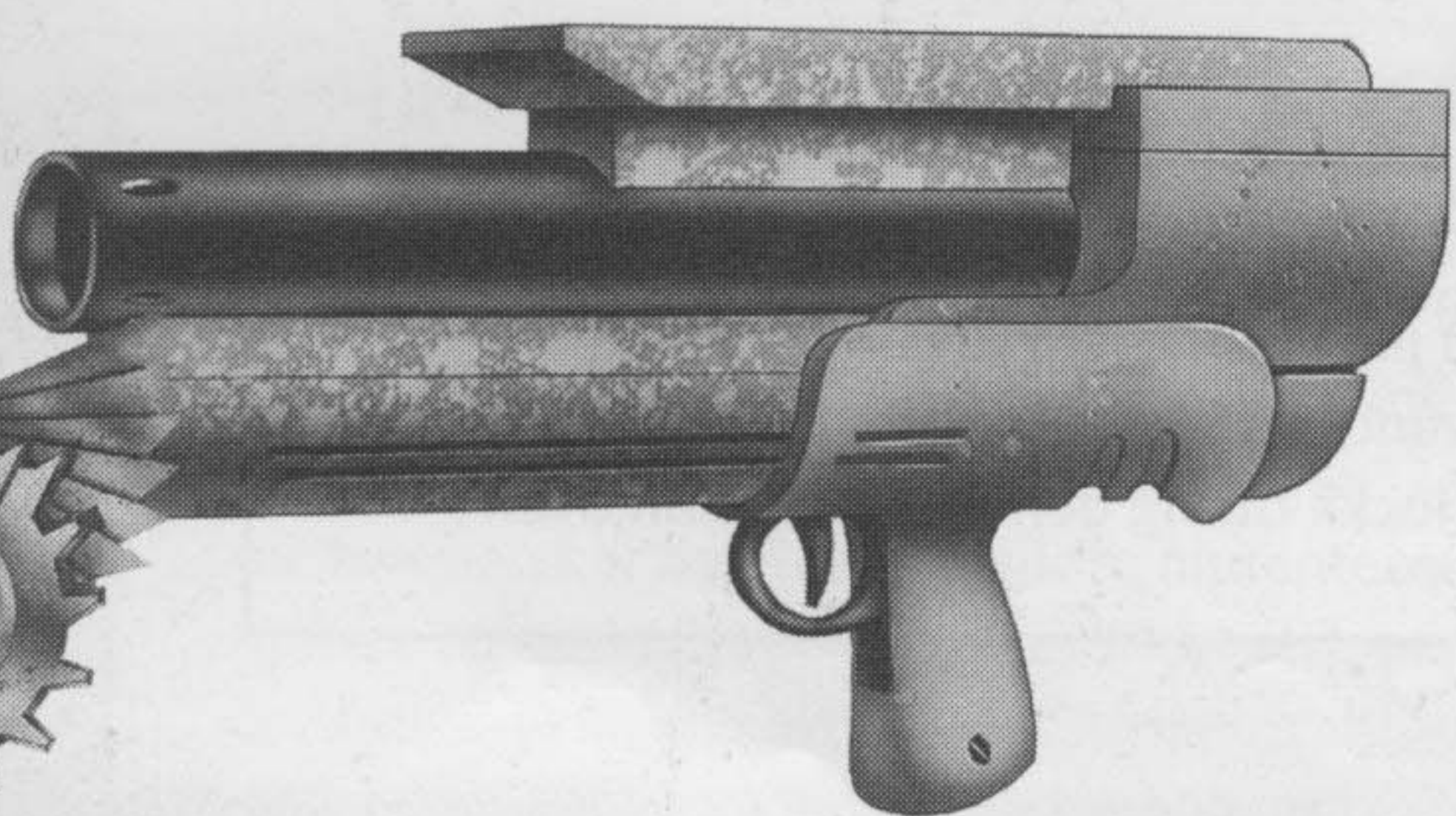
SKYDDSFODRAD ROCK

24.200 marker, tillgänglighet B
RUSTNINGSAKTOR: 3. Frilansares och Kartell-agenters favoritskydd. En lång rock fodrad med en skottsäker plastväv. Lite tyngre än de flesta överrockar, men den stoppar mer än regndroppar. Står emot allt utom tunga vapen. Kartellens agenter brukar komplettera sina rockar med individuellt formgjutna stötupptagande skyddsplattor.



SOLGLASÖGON

48 till 600 marker, tillgänglighet A&B
Skydd för ögonen finns i massor av olika utföranden, från vanliga solglasögon till sotsvarta svetsarglasögon eller snabbt dubbelpolariserade glas som automatiskt och blixtnabbt bländar av vid plötsliga ljussken.



UTRUSTNING

MUTANT CHRONICLES

VILDMARKSUTRUSTNING



STRIDSSLE

20 till 300 marker, tillgänglighet B
Vad man än kånkar på, så är det bra om det sitter fast. Stridsselar finns i en mängd olika utföranden med hölster, fickor för ammunition, mat, vattenflaskor, handgranater, vapen och verktyg. En del är försedda med hängslen. SL avgör vad man kan få tag på.

VACUUMDRÄKT

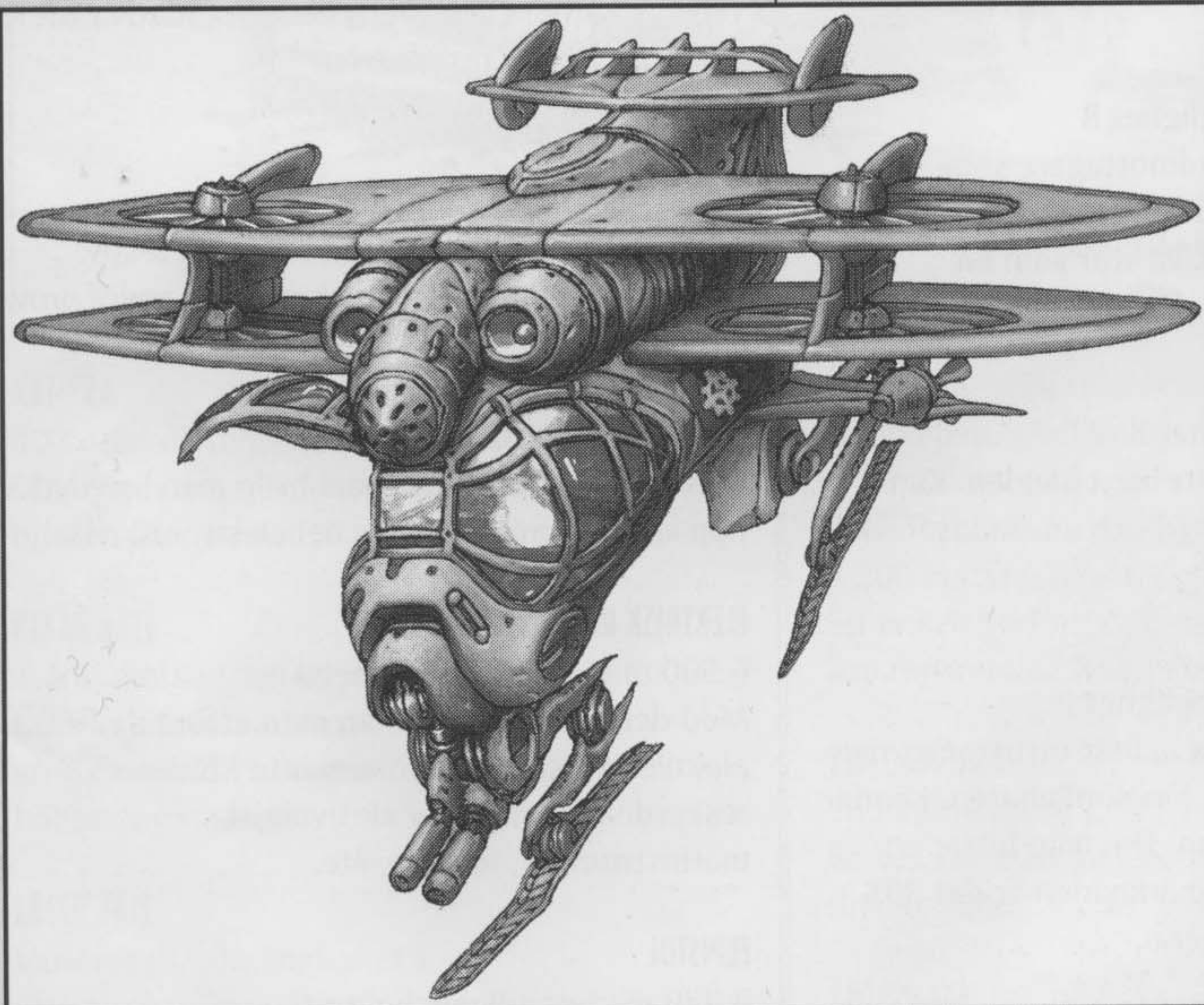
200.000 marker, tillgänglighet F
RUSTNINGSAKTOR: 2. Detta är en komplett rymddräkt. Används när man måste arbeta i vakuum eller på platser där det inte finns luft.

VÅDRÄKT

22.000 marker, tillgänglighet B
Inkluderar allt som behövs för arbete under vattnet. Dräkt, mask, andningsapparat, lufttuber, handskar och simfötter.

ÖVERLEVNADSDRÄKT

175.000 marker, tillgänglighet E
En dräkt för överlevnad i svåra miljöer. Den är



Klumpig att transportera, men har större genomslagskraft än en pilbåge och lättare att skjuta med. Med koger och 12 pilar. (V: 3; L: 80; RÄCKV: 70/105; STY: 8; Skada: 1T6+2). I övrigt som compoundbågen (se nedan).

BIOINDIKERINGSUTRUSTNING

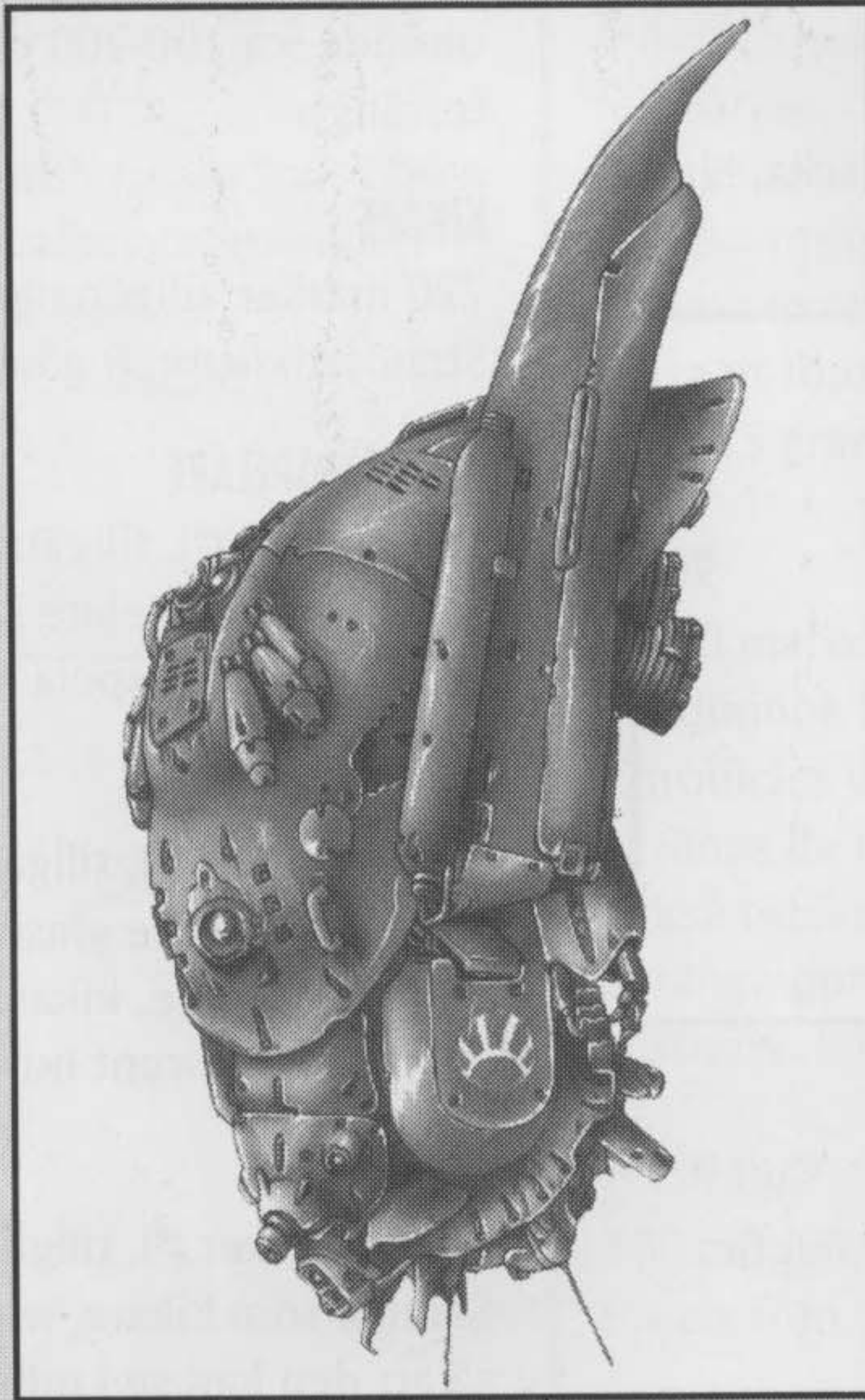
3.200 marker (*), tillgänglighet B
Liknar den kemiska testsatsen men är speciellt inriktad på att ge utslag på virus, även sådana som sprids av den Mörka Legionen.

COMPOUNDBÅGE

5.000 marker, tillgänglighet B
Ibland är det viktigt att inte föra oväsen. Då är pilbågen ett bra alternativ till skjutvapen – förutsatt att man kan hantera den. Det här är en compoundbåge med 12 pansarbrytande pilar, koger, mekaniskt avtryck och armskydd. (V: 3; L: 92; RÄCKV: 60/90; STY: 10*; Skada: 1T6). «Skottsäkra» material skyddar inte mot dessa pilar (100 marker vardera).

FÄLTFLASKA

5 marker, tillgänglighet B
Rymmer 7 dl av valfri vätska.



En kombination av klocka och kompass som bärs på handleden. Vatten- och stötsäker.

KAMMOSTIFT

30 marker, tillgänglighet B
En sats med sminkstift för händer och ansikte. Inkluderar brunt, två gröna nyanser, grått och svart.

KEMINDIKERINGSUTRUSTNING

1.020 marker, tillgänglighet B
Allt man behöver för att undersöka vilka kemikalier som finns i jord, luft och vatten.

KLÄTTERUTRUSTNING

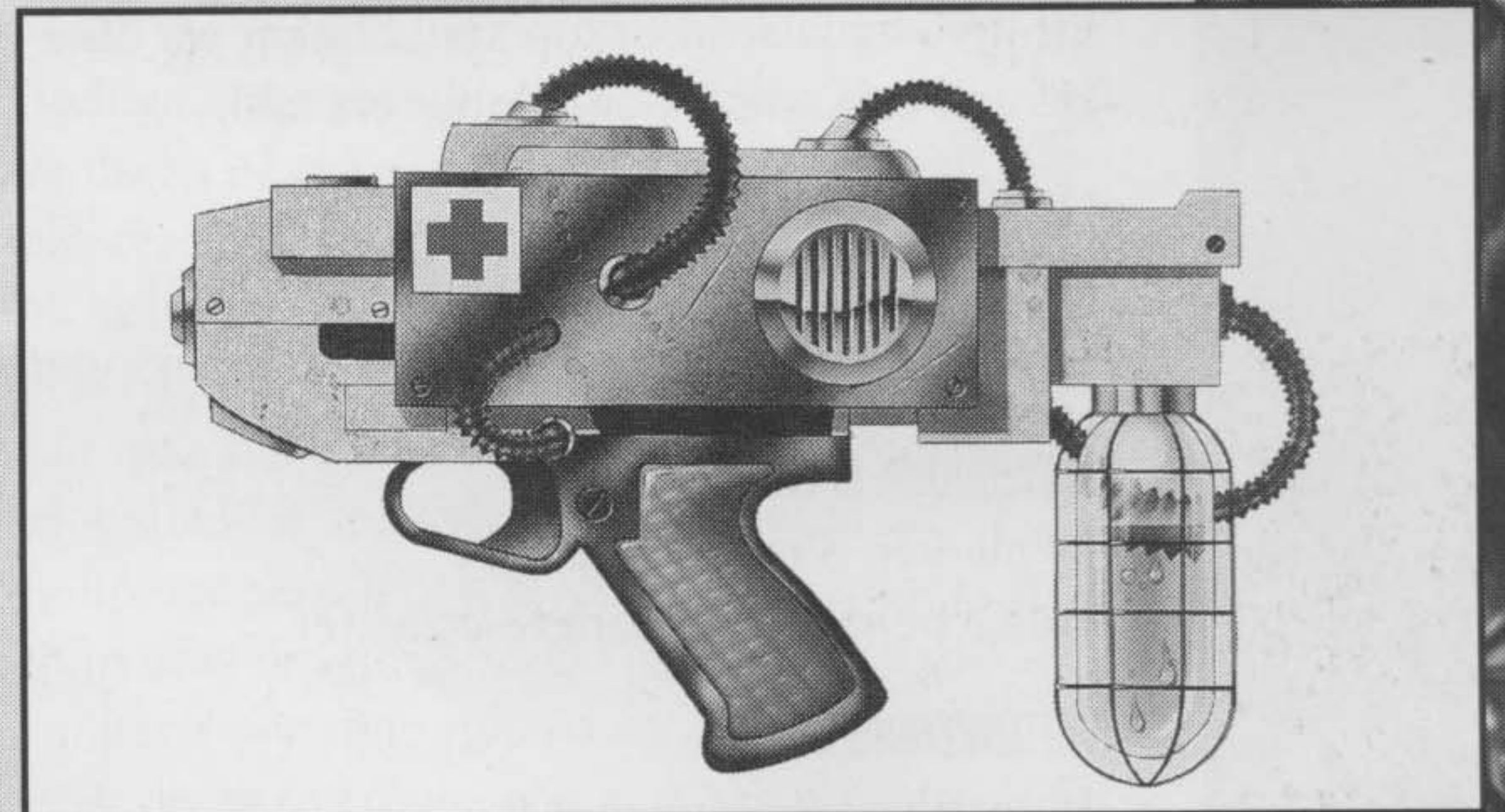
2.100 marker, tillgänglighet B
Allt man behöver för att klättra. Rep, ringar, kilar, pikhammare, handskar, osv.

KOMMUNIKATIONS RADIO

2.400 marker (*), tillgänglighet B
Radioutrustning bestående av två headset med inbyggda sändare. Räckvidd (ostörd): 6 km.

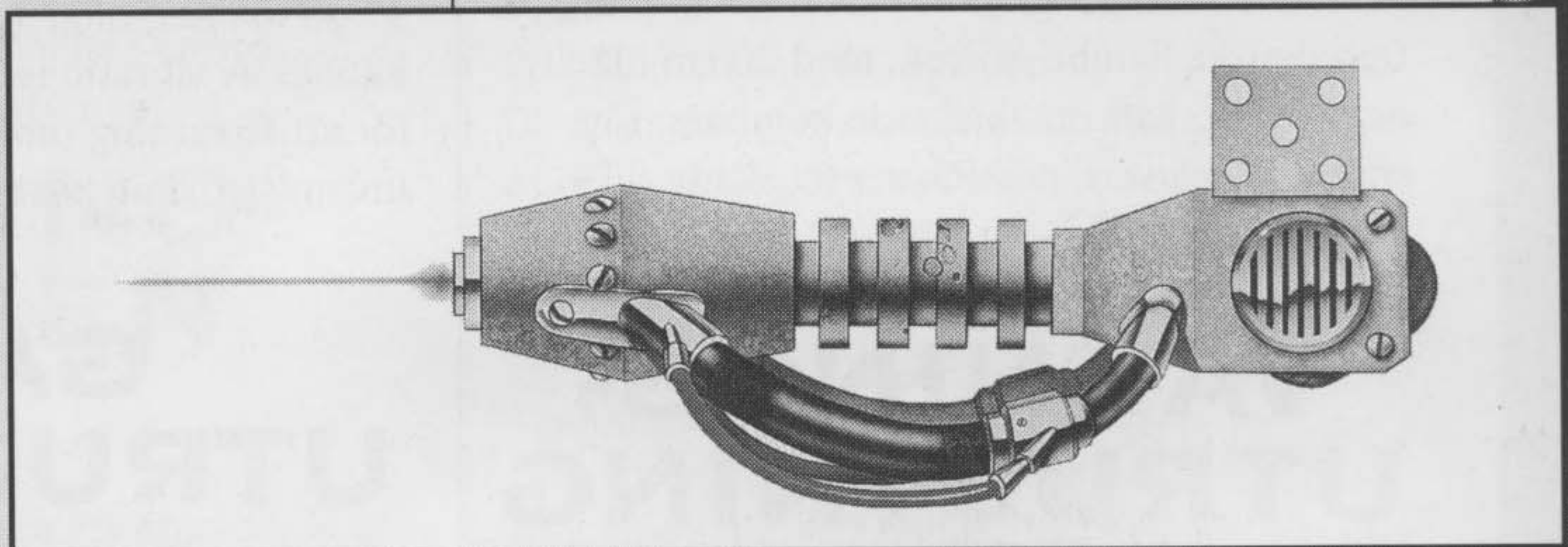
KOMPASS

30 marker, tillgänglighet B
Navigationspryl av normal typ.



MAGNESIUMBLOSS

480 marker, tillgänglighet C
Läggs på marken och lyser upp ett område (20 m diameter) under tio minuter.



byggd som en återvinningsanläggning som renar kroppsvätskorna och kyler inandningsluften. En gång i tiden var dessa dräkter vanliga, men numera hittar man dem bara om man har tur, i affärer som säljer begagnade grejor, eller så får man låta tillverka dem på beställning.

VILDMARKS- UTRUSTNING

Det finns tillfällen då en frilansare måste bege sig utanför staden. För sådant arbete kan man köpa en mängd nyttiga prylar i specialaffärer.

ARMBORST

5.300 marker, tillgänglighet B

GASLYKTA

80 marker, tillgänglighet B
Lykta som drivs med gas. Perfekt för att lysa upp en lägerplats.

GEIGERMÄTARE

300 marker, tillgänglighet B
Strålningsmätare.

GUMMIFLOTTE

1.420 marker, tillgänglighet B
Uppblåsbar flotte för två personer, med paddlar.

HANDLEDSKOMPASS

100 marker (*), tillgänglighet B

NYLONREP

200 marker, tillgänglighet B
40 meter rep.

RYGGSÄCK

600 marker, tillgänglighet B
Normal ryggsäck att förvara utrustning i.

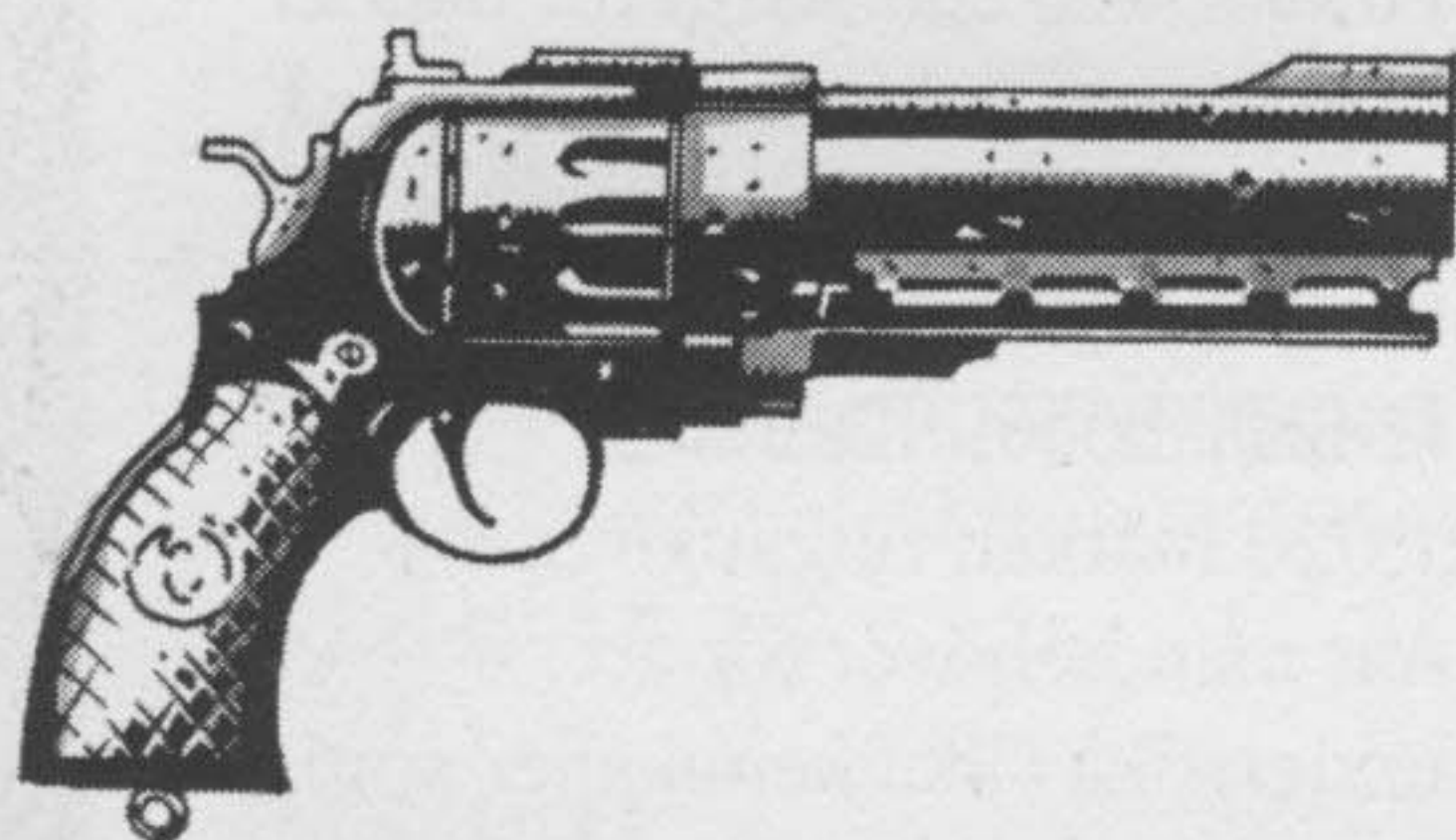


UTRUSTNING

REGNSKYDD

40 marker, tillgänglighet B

Tunn regnrock med huva. Lätt att packa, lätt att bära.



SJUKVÅRDSSATS

300 marker, tillgänglighet B

Bärbar sjukvårdsutrustning som möjliggör enklare omplåstring i vildmarken.

SOVSÄCK

600 marker, tillgänglighet B

Isolerad sovsäck för övernattnings i vildmarken.

SPRITKÖK

400 marker, tillgänglighet B

Spritkök med kastruller, fat och bestick.

STROBOSKOP

30 marker, tillgänglighet B

Ett litet signalstroboskop som blinkar var 30:e sekund och syns på en kilometers håll.

TÄLT

600 till 1.000 marker, tillgänglighet B

Vanliga lättviktstält för mellan 2 och 6 personer.

VATTENDUNK (5 LITER)

30 marker, tillgänglighet B

Större behållare för längre utflykter.

VATTENRENINGSFILTER

78 marker, tillgänglighet B

Ett långt rör som filtrerar bort 99% av alla kända virus och föroreningar så att vatten blir drickbart när det passerat genom röret.

ÖVERLEVNADSKNIV

700 marker, tillgänglighet B

Den typiska Rambo-kniven, med 20 cm blad och ihåligt skaft innehållande kompass, såg, snöre, fiskelina, tändstickor, etc. Skada: 1T4.

ÖVER- VAKNINGS- UTRUSTNING

Många frilans-uppdrag innebär att man spionerar på och bevakar folk. Ibland behövs särskild utrustning.

BUG

2400 marker (*), tillgänglighet C

Enkel bugmikrofon med sändare. Kan gömmas nästan var som helst och ljudet kan avlyssnas med en mottagardel inom ett begränsat



område (ca 100-200 meter beroende på terräng).

KIKARE

720 marker, tillgänglighet B

Standardkikare, 8 gångers förstoring.

MINIBANDSPELARE

180 marker (*), tillgänglighet A

Miniatyrbandspelare som rymmer i handen, praktisk för att spela in samtal.

NATTGLASÖGON

3.000 marker (*), tillgänglighet F

Ljusförstärkande glasögon med inbyggd avståndsmätare, kikare och kompass. Fästs med ett resårband runt huvudet.

NATTKIKARE

1.800 marker (*), tillgänglighet B

Samma som kikare, men utrustad med passiv IR så att den kan se i mörker.

OMGIVNINGSBERÄKNARE

2.700 marker (*), tillgänglighet B

En liten apparat som är en kombination av kikare, avståndsmätare, kompass och tidtagarur.

PARABOLMIKROFON

960 marker (*), tillgänglighet B

En liten men kraftig ljudmottagare som uppfångar ljud på avstånd upp till 200 m. Formad som en liten skiva stor som en handflata, levereras med hörlurar.

PERISKOP

600 marker, tillgänglighet B

Ett litet rör som man lätt bär i handen. Kan dras ut till ca 50 cm längd och användas för att kika runt hörn.

RÖRELSESCANNER

5.000 marker (*), tillgänglighet F

Ursprungligen var detta militär utrustning, men nu finns de tillgängliga för allmänheten. Känner av rörelse i omgivningen. Om man hittar en scanner på den öppna marknaden är det 30% chans att den inte fungerar.

VIBRATIONSDETEKTOR

4.000 marker, tillgänglighet F

Känner av vibrationer i marken. Kan användas för att få varning om att något närmar sig (människa, djur, lastbil...)

GATU- UTRUSTNING

AMMUNITION

pris och tillgänglighet varierar

Priset för tillräckligt med ammo att fylla ett magasin är 1% av vapnets pris. Kulsprutor anses rymma 100 patroner i detta fall. Vapen med inbyggda magasin anses rymma 10 patroner. Tillgänglighet är densamma som vapnets.

ÖVERVAKNINGSUTRUSTNING

BAJONETT

800 marker och uppåt, tillgänglighet B

Individuella för varje vapentillverkare. Normal skada: 1T4 till 1T6; kedjebajonett: 1T6 till 1T6+2.

BATONG

312 marker, tillgänglighet C

Vanlig polisbatong, 60 cm lång. (Skada 1T4+1.)

BENSTÖD

300 marker, tillgänglighet B

Tillbehör till gevär och kulsprutor. Se «Vapen»-kapitlet för mer detaljer. Individuella för varje vapentillverkare.

BUMERANG

60 marker, tillgänglighet B

Bumeranger kan användas som vapen, eller – med en visselpipa monterad – ge ifrån sig en ljudlig signal när de kastas. (Skada 1T3.)

DATORVERKTYG

8.000 marker, tillgänglighet E

Trots Legionens krafter finns det fortfarande datorer som används här och där. Med dessa verktyg kan man reparera de flesta hårdvarufel som inte kräver reservdelar.

DETEKTIVLÅDA

2.000 marker, tillgänglighet C

Allt man behöver för att vara amatördetektiv. Utrustning för att ta fingeravtryck och andra prov.

DYRKSATS

1.000 marker, tillgänglighet D

En samling verktyg med vars hjälp man kan dyrka upp alla mekaniska och en del elektroniska lås.

ELEKTRISK REPARATIONSSATS

6.500 marker, tillgänglighet A

Med denna utrustning kan man utföra de flesta elektriska reparationer som inte kräver reservdelar. Innehåller skruvmejslar, mätinstrument, lödkolv, etc.

ELPISTOL

2.770 marker, tillgänglighet C

En liten låda med två små utstående spröt i ena änden. Spröten ger ifrån sig elektriska stötar på 120.000 volt. Sätter man den mot en motståndare som inte bär rustning, förlorar denne medvetandet i en halvtimme.

FILMKAMERA

6.400 marker (*), tillgänglighet B

Bärbar. Rymmer 50 minuter 25 mm:s film (4 marker). Vikt: 18 kg.

FÖRSTA FÖRBAND

150 marker, tillgänglighet A

En sats med plåster, gasbindor, desinfektionsvätska och kompresser för att stoppa blödningar.

GRANATER



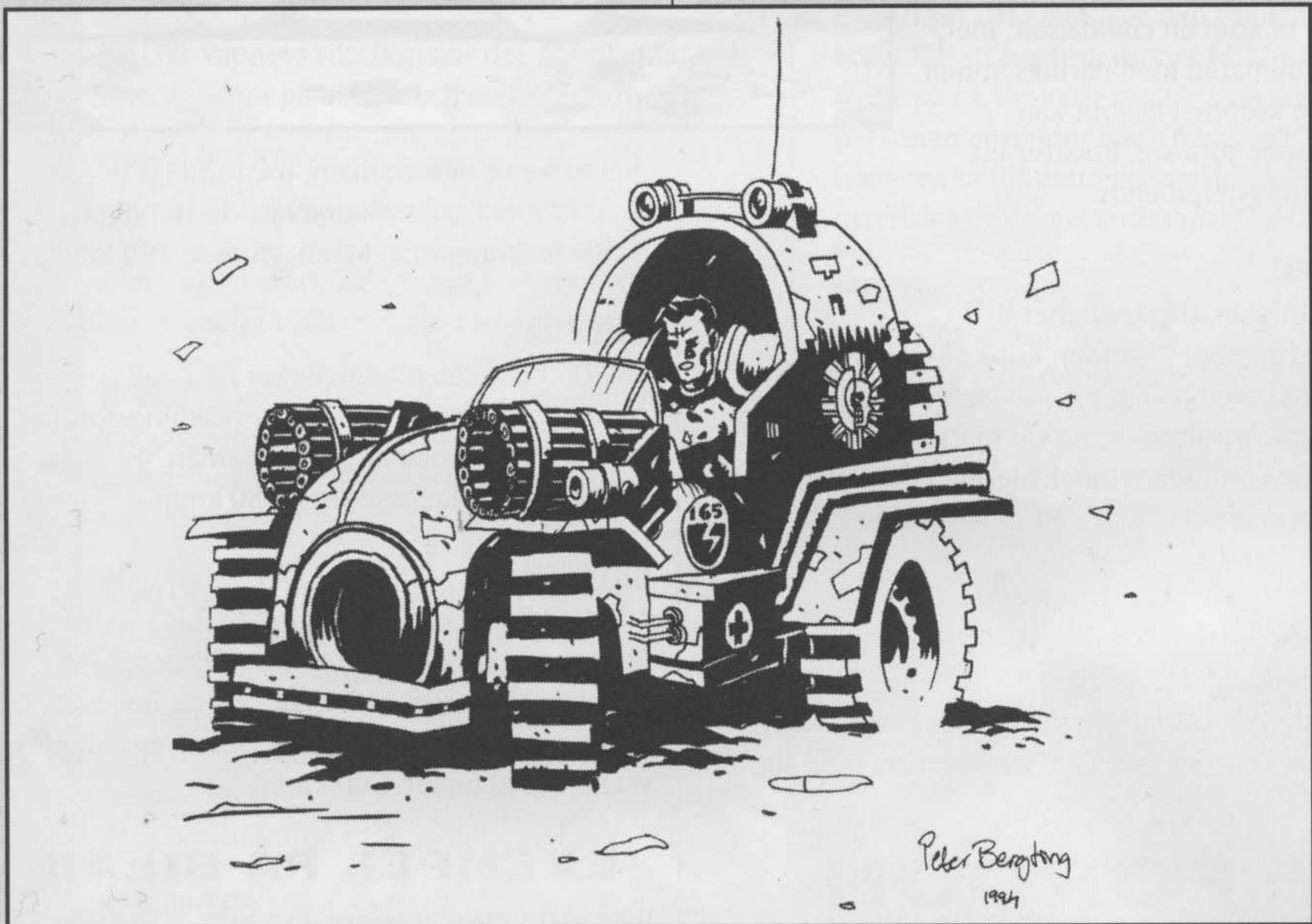
500 marker och uppåt, tillgänglighet C eller D
Det finns spränggranater (SY: 1; Skada: 1T4; #TO; 1T3), rökgranater (för att avskärma ett område eller «röka ut» folk), tårgasgranater (för att «röka ut» folk eller skingra folkmassor) och fosforgranater (för att lysa upp ett område eller tända på det). Handgranater kostar 500 marker, till vapen kostar de 5% av vapnets pris.

ULTRASONISK PISTOL

2.800 marker (*), tillgänglighet B
Liksom den elektriska «pistolen» används den här för att bedöva en motståndare, men den arbetar med en ultrasonisk ljudstöt. Offret mister medvetandet i ca 20 minuter.

VAPENVÅRDSSATS

200 marker, Tillgänglighet B

**KAMERA**

400 marker, tillgänglighet A
Fast objektiv, autofokus, automatblint, film: 36 bilder/rulle (kostar 18 marker).

KIKARSIKTE

1.400 marker och uppåt, tillgänglighet C
Ökar radikalt träffsannolikheten vid stora stridsavstånd. Se regler i kapitlet «Strid». Pris: hälften av vapnets.

LASERSIKTE

Varierar (*), tillgänglighet F
Placerar en röd punkt där man siktar och förbättrar därmed träffsäkerheten drastiskt. Se specialregler i kapitlet «Strid». Pris: samma som vapnet.

MAGASIN

Pris och tillgänglighet varierar
Priset för ett magasin (eller ett patronband med plats för 50 patroner) är 1% av vapnets kostnad. Tillgängligheten är densamma som vapnets.

MOBILTELEFON

6.000 marker plus ca 500 marker per månad (*), tillgänglighet A
En mobiltelefon.

TELESKOPBATONG

600 marker, tillgänglighet D
Hoptryckt 15 cm lång, utdragen 55 cm. Skada: 1T4+1. Innehav ger sex års straffläger.

För enkla reparationer och underhåll av skjutvapen. Med borstar, nycklar och fettdosa.

VERKTYGSLÅDA

2.200 marker, tillgänglighet A
Ett enkelt verktygsset, med vars hjälp frilansaren kan reparera de flesta mekaniska mackapärer.

VIDEOKAMERA

26.800 marker (*), tillgänglighet F
Bärbar. Batteriet (uppladdningsbart) räcker en timme. Film (1 timme) kostar 30 marker. Vikt: 1 kg.

ÄNTERHÅKE

360 marker, tillgänglighet D
En hopfällbar krok som får plats i en stor rockficka. Med 30 meter nylonrep.

SPRÄNG- ÄMNEN

BLOSS

150 marker, tillgänglighet B
Vanliga blossom för att markera ett område. Eller locka till sig den Mörka Legionen... Ger ett kraftigt sken, kan fås i olika färger.

APTERINGS- OCH DESARMERINGSSATS

4.500 marker, tillgänglighet D
En sats med de verktyg och instrument som krävs för att aptera och desarmera bomber och sprängladdningar.

DYNAMIT

60 marker, tillgänglighet D
Den gamla hederliga dynamiten exploderar «långsamt» och har stor gasutveckling. Det är bra när man t.ex. vill flytta på grus och jord, blåsa ut fönsterrutor, osv. Priset är per «gubbe» om 125 gram med stubin.

MINOR

3.000 marker, tillgänglighet D
Landminor. Inte särskilt populära i Mutant Chronicles värld, men de förekommer. Vanligen sprängs de när man kliver på dem, men de kan också tidsinställas. Fullt tillräckliga för att spränga bort ett ben oavsett kängor eller rustning. (Skada: 1T6+8 i endera benet.)

RÖKGRANAT

150 marker, tillgänglighet B
Precis som blossom, men ger ifrån sig rök.

SPRÄNGDEG

180 marker per «gubbe» om 125 gram, tillgänglighet D
Vanlig sprängdeg inklusive tändhatt. Sprängdeg exploderar mycket snabbt med liten gasutveckling och passar bra för att t.ex. spränga av stålbalkar, göra hål i byggnader, osv.

DROGER

Mediciner och droger är både viktiga och dödliga i Mutant Chronicles värld. De ges vanligen på två sätt: i första hand med ett plåster som fästs på huden, i andra hand med en autoinjektor. Det är praktiskt när man behöver ge sig själv ett motgift, till exempel. Allt man behöver göra är att trycka injektorn mot sitt ben. Injektorn utlöses automatiskt. Rollpersonens PSY kan aldrig sjunka under 0 till följd utav drogmissbruk. Om PSY når 0 måste rollpersonen däremot slå ett lyckat FYS-slag, eller dö av överdos.

ANTIBIOTIKA

60 till 300 marker, tillgänglighet C
Medicin mot de flesta bakterieinfektioner.

BUZZIN

20.000 marker, tillgänglighet C
Detta är en extra stark version av Energol, varar dubbelt så länge, men rollpersonen måste klara ett Enkelt FYS-slag varje SR.

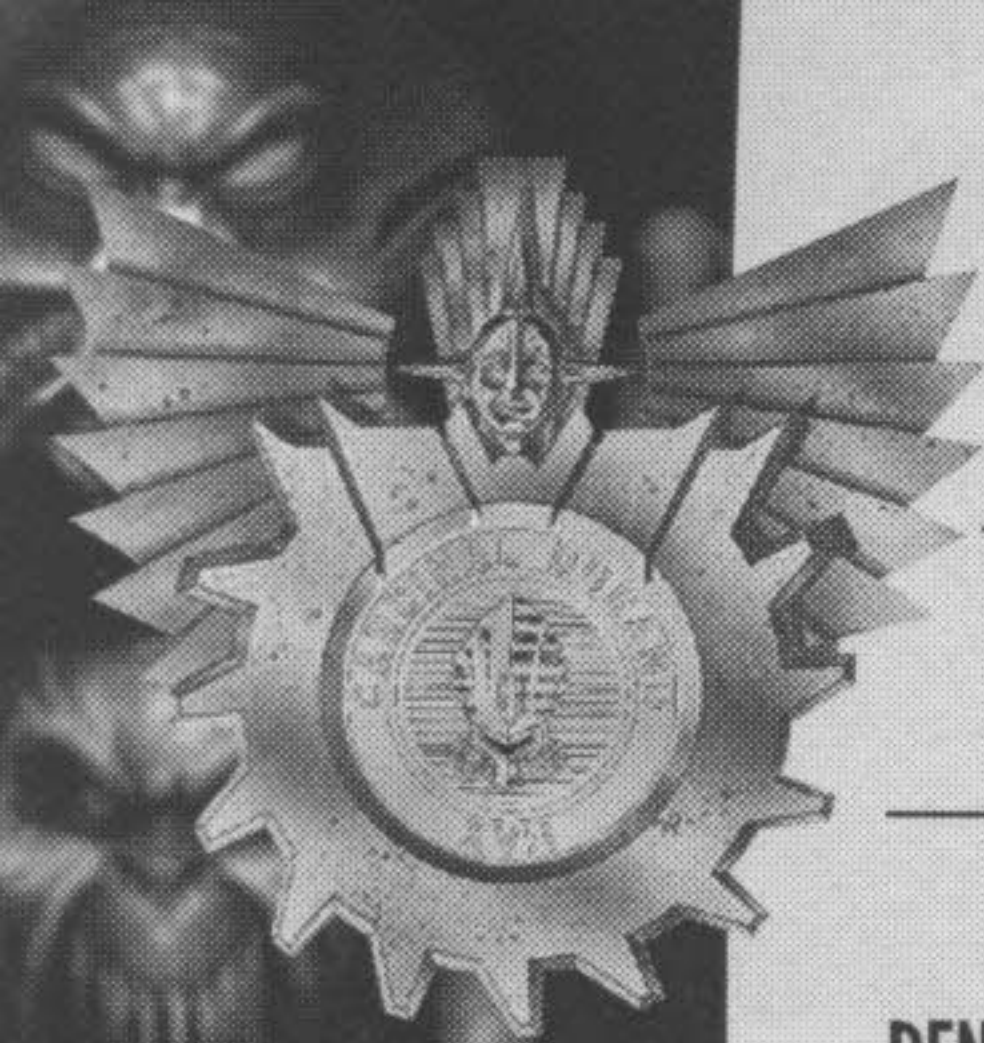
ENERGOL

15.000 marker, tillgänglighet C
Ger patienten en snabb energikick, ungefär som adrenalin. +2 på SB, Undvika och Parera under 2T6 SR.

MOTGIFT

60 till 300 marker, tillgänglighet C
Verksamma mot de flesta naturligt förekommande gifter; mot konstgjorda gifter krävs specialgjorda motgifter.





UTRUSTNING

PENICILLIN

60 till 300 marker, tillgänglighet B
Verksamma mot de flesta virusinfektioner.

SALVOR OCH KRÄMER

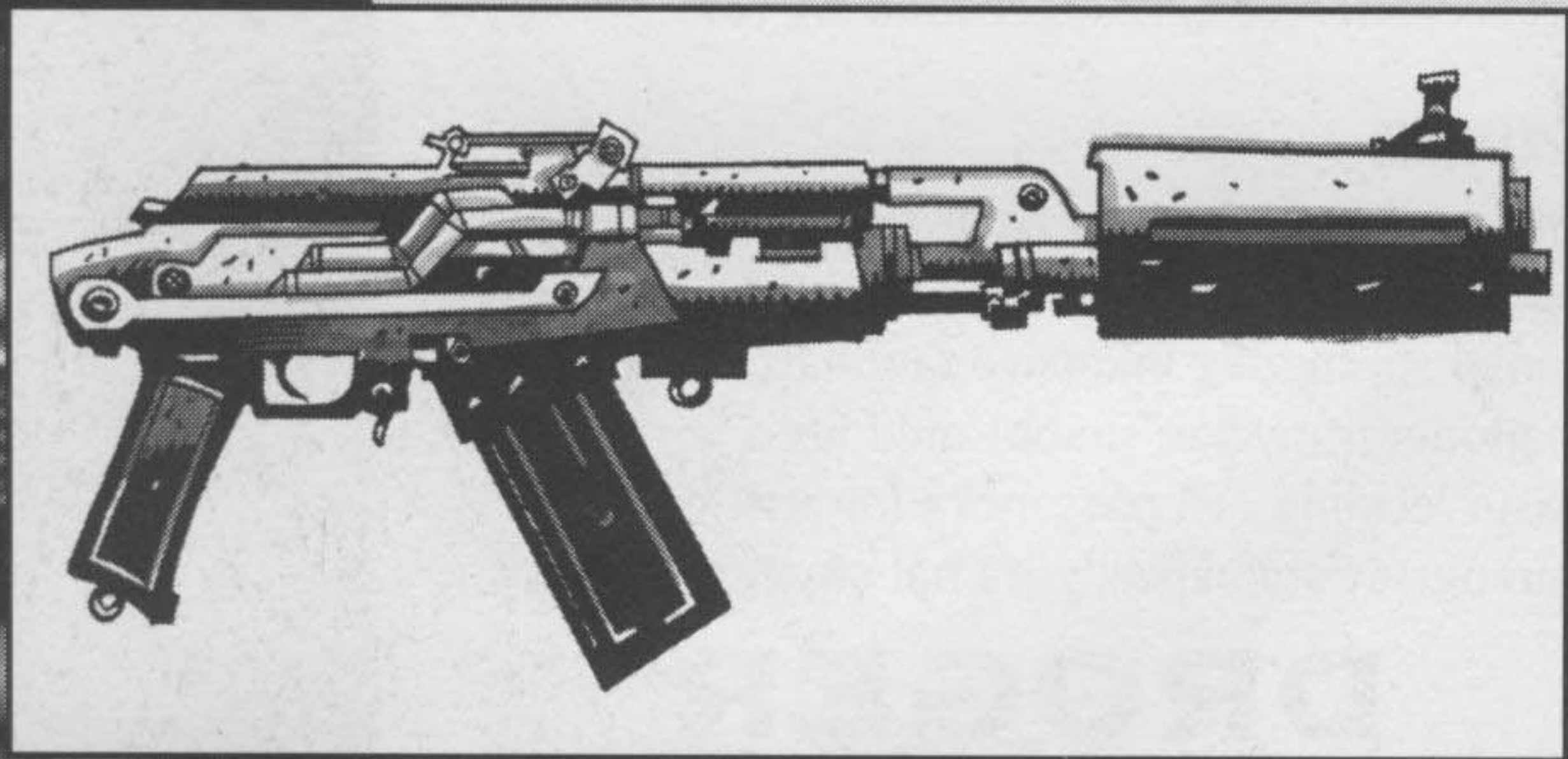
5 till 25 marker, tillgänglighet A
Enkla medel mot brännskador, skärsår och klåda.

SMÄRTSTILLARE

5 till 8 marker, tillgänglighet A
Bra mot huvudvärk, ömma muskler med mera.

STASIS

400 marker, tillgänglighet C
Denna drog försänker patienten i ett komalikhnande tillstånd i 48 timmar. Perfekt när en rollperson har blivit dödligt sårad. Tack vare att livsprocesserna bromsas upp kan man hinna till ett sjukhus innan den sårade dör.



STIMULAN

25.000 marker, tillgänglighet C
Detta medel väcker en medvetlös person och ger honom åtta timmars aktiv vakenhet. Sedan måste han vila i tolv timmar.

TRAUMA

300 marker, tillgänglighet C
Hindrar att en sårad person drabbas av chock. Effekten varar i sju timmar.

VACCIN

60 till 300 marker, tillgänglighet C
Vaccin mot de flesta infektioner, används innan man blir smittad.



MUTANT CHRONICLES

MAT

ENERGIDRYCK

30 marker, tillgänglighet A
Samma som nödlivsmedel, men i flytande form.

NÖDLIVSMEDEL

20 marker, tillgänglighet A
Ser ut som en chokladbit, men är fullmatad med näringsämnen som kroppen snabbt kan tillgodogöra sig. Ersätter ett dygns energibehov.

VA-MAT

15 marker, tillgänglighet B
Färdiglagade måltider. Köps på militär överskottsförsäljning. Används också av megakorporationerna vid matutdelningar i fattiga områden. Innehåller en komplett konserverad måltid i en motståndskraftig behållare.

VATTEN

2 marker, tillgänglighet A
Vanligt dricksvatten, förpackat i smala tuber om 150 gram som man lätt kan föra med sig.

FORDON

Medelsvenssons fordon förekommer i ett otal modeller och versioner – nedanstående är bara generella data, priser och prestanda:

SKROTHÖG

1.000 marker, tillgänglighet B
Den här rishögen såg sina bästa dagar för länge sedan. Används som flyktbil eller vägspärr. Felfrekvens: 20% per start och 15 mil. Maxhastighet: 95 km/h.

BEGAGNAD KÄRRA

7.500 marker, tillgänglighet B
Begagnad, men fortfarande rätt okej. Den här bilen är typ 15 år gammal och har gått ungefär 20.000 mil. Maxhastighet: 130 km/h.

FAMILJEBIL

70.000 marker, tillgänglighet B
Fjolårsmodellen med all standardutrustning och lite till. För den fabriksnya bilen får du ge det dubbla. Maxhastighet: 180 km/h.

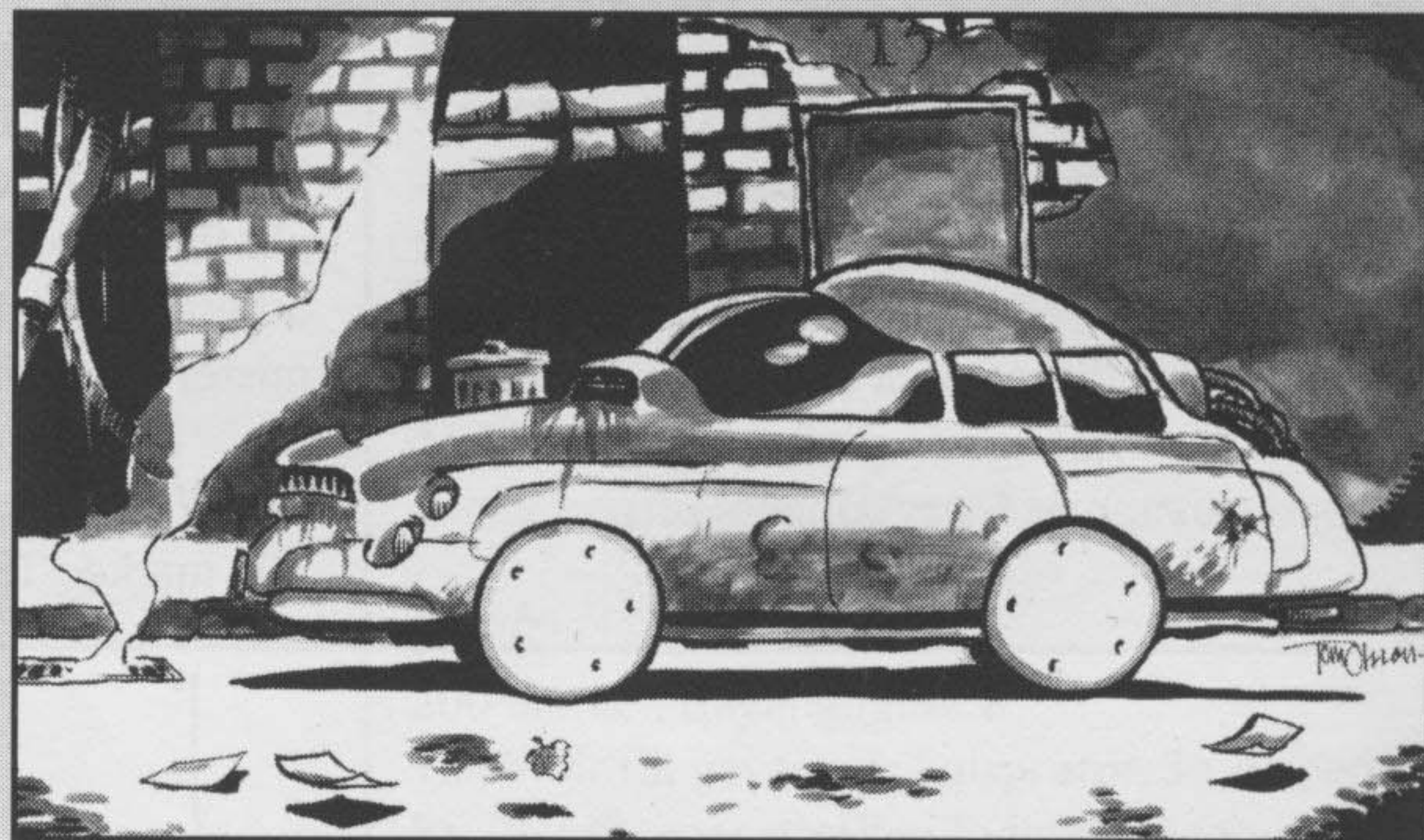
SPORTBIL

400.000 marker, tillgänglighet E
En sprillans, rejält modern sportbil med alla finesser. Maxhastighet: 290 km/h.

MOTORCYKEL

100.000 marker, tillgänglighet B
Inte särskilt vanliga på grund av olycksrisken i

FORDON



den extremt täta trafiken, men väldigt praktiska om man vill undvika de ständiga trafikstockningarna. Maxhastighet: 190 km/h.

HELIKOPTER

750.000 marker, tillgänglighet E
Används av säkerhets- och övervakningsföretag, vissa taxibolag och höga tjänstemän. 4 passagerare. Maxhastighet: 480 km/h.

LITET FLYGPLAN

1.000.000 marker, tillgänglighet E
Bristen på landningsbanor gör dessa ganska ovanliga i städerna. 10 passagerare. Behöver 500 meter landningsbana (sjö eller rensad, plan yta). Maxhastighet: 560 km/h.

EXEMPEL PÅ BILAR

UNIVERSAL MOTORS ROADKING. Megakorporationen Capitols Universal Motors Division står bakom denna den mest sålda av alla bilar, som tack vare sin rymlighet, pålitlighet och sina billiga reservdelar föredras bland annat av taxichaufförer. Bilen kan utan problem ta sex passagerare, och finns i ett antal olika modeller där de allt starkare motorerna avspeglas i de allt högre priserna. Frilansare föredrar Model X den snabbaste.

UM Roadking Model A: Maxhastighet 150 km/h; pris 65.000 kardinalsmarker

UM Roadking Model D: Maxhastighet 180 km/h; pris 74.000 kardinalsmarker

UM Roadking Model X: Maxhastighet 210 km/h; pris 90.000 kardinalsmarker

ASTON HEALEY MG7. Var MG7 byggs för hand av en expertgrupp, och det är den mest berömda bil som någonsin framställts av Imperial den har gett lyxen ett ansikte. Instrumentpanelen består av handsnidad venusianskt ädelträ, ratten och växelspaken är gjorda av marsiansk Devil Python-elfenben och den handsyddasätesklädseln av pälsen från sabeltandade tigrar. MG7:an är liten, snabb och rena drömmen att köra väghållningen är fantastisk. Det är troligare att en frilansare ser bilen köras av en rik uppdragsgivare än att han själv äger den men för de frilansare som har råd är MG7:an den perfekta statussymbolen.
AH MG7: Hastighet: 300 km/h; pris 545.000 kardinalsmarker.



VAPEN

Här följer en vapenlista för Mutant Chronicles, men först en förklaring till termerna i denna. Du kan själv skapa egna vapen med hjälp av termerna nedan.

VIKT (V): Vapnets vikt (kg) när det är fulladdat och utrustat som på bilden och enligt beskrivningen.

SEPARAT VIKT (SV): För löstagbara vapentillbehör anges här deras separata vikt.

LÄNGD (L): Vapnets fulla längd i centimeter. För vapen med utfällbart axelstöd ges två längder.

MAGASIN (MAG): Hur många patroner som ryms i magasinet/trumman/bältet. Siffran anger helt enkelt hur många skott man kan skjuta innan man måste ladda om.

SALVA (SAL): För vapen där patronerna matas in från ett bälte anger denna siffra hur många skott man maximalt kan skjuta på ungefär två minuter utan att vapnet överhettas. Skjuter man mer utan att låta vapnet svalna, kommer pipan att smälta av hettan. Lyckligtvis kan pipor bytas ut (fungerar som omladdning, tar 6 handlingar).

BENSTÖD (BEN): J=Ja, N=Nej, T=Tillval (kan monteras men är inte standard), B=Borttagbart (standard, men kan monteras bort). Om vapnet har ett benstöd och man använder det liggande SAMT SIKTAR, får man +2 på CL.

UTFÄLLBART AXELSTÖD (AX): J=Ja, N=Nej, T=Tillval (kan monteras men är inte standard), B=Borttagbart (standard, men kan monteras bort). Vapen som saknar axelstöd kan inte användas för siktnings med två händer, utom om man använder särskilda sikten.

GRANATKASTARE (GK): N=Nej, I=Inbyggd (kan ej monteras bort), T=Tillval (ej standard men kan monteras), B=Borttagbar (standard, men kan monteras bort). Se separata vapendata.

KEDJEBAJONETT (KB): N=Nej, I=Inbyggd (kan ej monteras bort), T=Tillval (ej standard men kan monteras), B=Borttagbar (standard, men kan monteras bort). Längd: 20-40 cm. Normal skada: 1T6+1.

KIKARSIKTE (KS): N=Nej, T=Tillval (ej standard men kan monteras), x1-x12 = borttagbart med variabel förstoring mellan x1 och x12; x4/x10=borttagbart med ANTINGEN 4 ELLER 10 gångers förstoring.

FUNKTION (FUNK): Vapnets funktion. M=manuellt (endast enkelskott), H=halvautomatiskt (enkelskott och eldstöt), A=helautomatiskt (alla eldgivningssätt), 3=treskottsautomatik (enkelskott, treskottssalva, eldstöt).

RÄCKVIDD (RÄCKV): Maximalt skjutavstånd i rutor och/eller meter.

STYRKEKRAV (STY): Detta är den minsta styrka som krävs för att hantera vapnet MED EN HAND. Man får -1 på CL för varje poäng som fattas. Om rollpersonen använder båda händerna fördubblas hans styrka för detta ändamål. Vapen märkta med asterisk MÅSTE användas med båda händerna.

OMLADDNINGSTID (OT): Antalet handlingar det tar att ladda om vapnet (vanligtvis byta magasin). I stressade stridssituationer måste man också göra ett färdighetsslag.

TILLGÄNGLIGHET

Tillgängligheten på vapen varierar från plats till plats och mellan olika tillverkare. Den generella regeln i Luna är att vapen har tillgänglighet «C» (licens krävs), men vissa vapen, exempelvis lättare pistoler, har tillgänglighet «B» och tyngre vapen, som raketgevär, har tillgänglighet «D». På de flesta platser utanför Luna har vapen antingen tillgänglighet «B» eller «E».

Alla vapen som tillverkas av eller för Brödraskapet, Doomtroopers eller Cybertronic har tillgänglighet «F» och därmed oåtkomliga, såvida de inte fås genom Brödraskapets, Kartellens eller Cybertonics kanaler.



ELDAVBROTTSVÄRDE (EV): Om man fumlare skall man slå 1T10. Är resultatet högre än eller lika med vapnets EV, har det fått eldavgbrott.

ANTAL TRÄFFOMRÅDEN (#T0): Antalet kroppsdelar som träffas av en granat.

SPLITTERYTA (SY): Antalet rutor från explosionsplatsen som utsätts för splitter från en granat.

SKADA (SKA): Den tärningskombination man ska slå för att avgöra skador när vapnet träffar.

PRIS: Det normala priset för vapnet. Kan vara lägre om det är «extrapris», eller högre om man köper på svarta marknaden. O=normalt inte tillgängligt.

ATT ANVÄNDA ELDHANDVAPEN I NÄRSTRID

Den skada ett eldhandvapen tillfogar i närstrid, t.ex. när man klipper till motståndarens huvud med gevärskolven, beror huvudsakligen på vapnets vikt, enligt tabellen nedan. Glöm inte att lägga till användarens Skadebonus.

Vapen, vars STY-krav överstiger användarens STY, måste användas med tvåhandsfattning.

VAPENVIKT

<5.0 kg
5.0-20.0 kg
>20.0 kg

SKADA

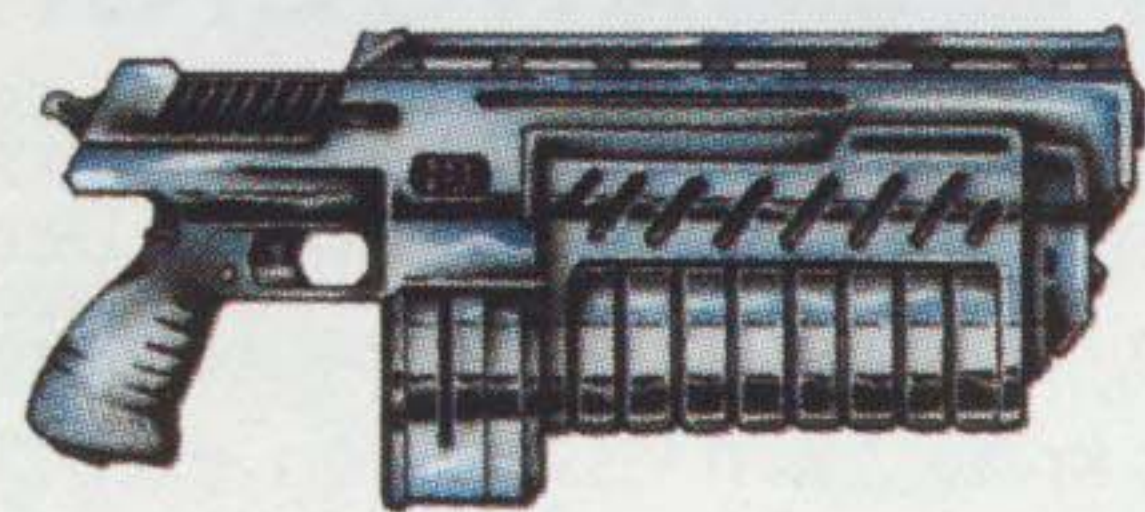
1T4
1T4+1
1T6





PISTOLER

Som komplement till tyngre vapen används pistoler av nästan alla typer av militär personal, särskilt sådana som behöver ett närskyddsvapen men normalt inte är inblandade i strid. De är också vanliga bland agenter och andra icke-uniformerade personer, eftersom de är lätta att gömma.

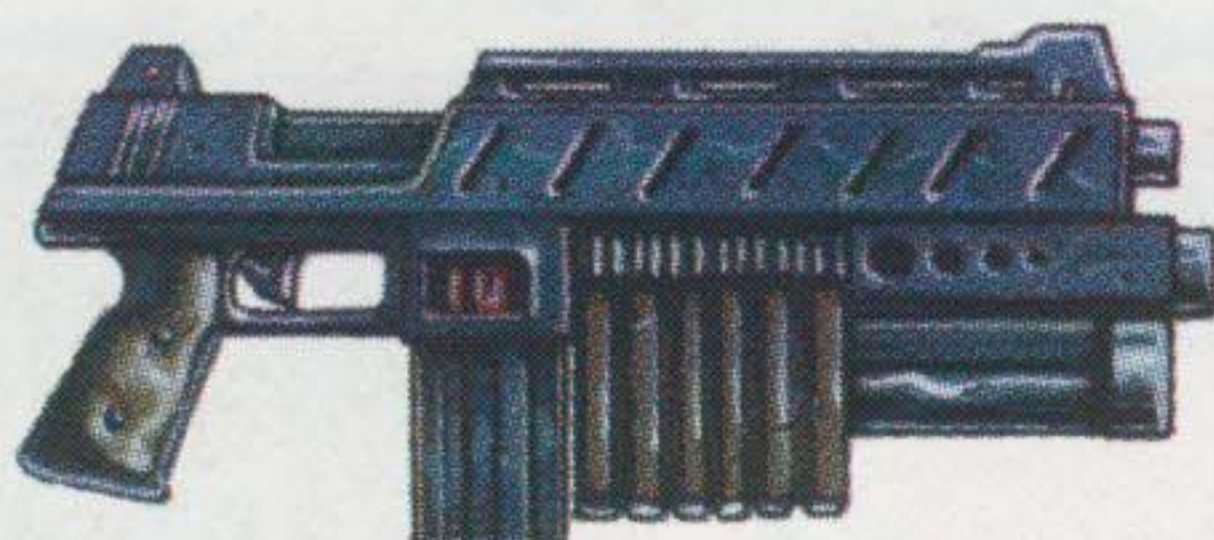


BOLTER

SHERMAN.74 MODELL 13 «BOLTER»

Det här är den civila versionen av Sherman M15, utan granatkastare. Mycket vanlig bland agenter och paramilitära bevakningsstyrkor. Tillverkas på licens av Sherman-Capitol, Inc.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
2,2	36	18	N	N	N	T	H	30/45	9	1	4	1T6	1.900



IRONFIST

SHERMAN.55G MODELL 15 «IRONFIST»

Denna mycket kraftfulla pistol var först avsedd för bruk endast inom de militära styrkorna. Den påminner om M13, men har kortare räckvidd och en granatkastare (kort räckvidd) monterad under pipan. Licenstillverkad av Capitol-kontrollerade Sherman Inc.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
2,5	39	25	N	1	N	N	A	40/60	10	1	3	1T6+1	2.700

GL-240 GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
-	1	M	50/75	8*	1	5	1T3	1	1T6+1	-



RONIN

.45AP NO. 3 «RONIN»

Ronin-pistolen tillverkas av Mishima-ägda Tambu Corporation, men den populära designen har kopierats av många andra oberoende tillverkare. Bullpup-mekanismen (mekanismen sitter bakom avtryckaren) tillåter att man kan göra själva pipan längre, vilket ökar precisionen.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
1,5	30	15	N	N	N	T	H	50/75	4	1	8	1T6	3.000



P1000

P1 000

Liksom alla Cybertronic-tillverkade vapen är P1000 ett mästerverk av hantverk, pålitlighet och «användarvänlighet». Den syns mycket sällan ute på gatorna, eftersom att det semi-plastiska materialet i kåpan är en väl bevarad hemlighet inom Cybertronic.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
1.4	39	20	N	N	T	T	A	60/90	7	1	7	1T6	6.200

PSA MK. XIV «AGGRESSOR»

Aggressorn är en mycket vanlig pistol, särskilt inom Imperial. Allt ifrån livvakter till stridande soldater har den. Pistolen är standardbeväpning inom Imperials underrättelsetjänst. Tillverkas på licens från Lyon & Atkinson Arms Inc.

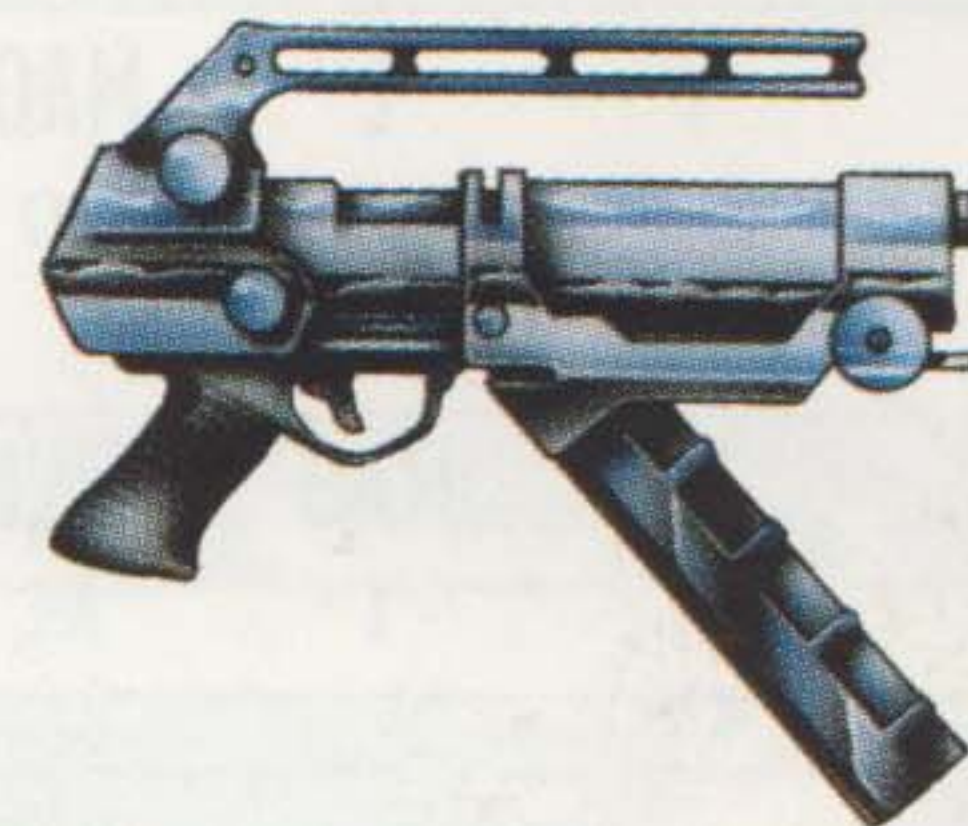


AGGRESSOR

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
2,3	34	26	N	N	N	N	A	20/30	9	1	4	1T6	2.400

MP-105

MP-105:an (MP står för «maskinpistol») är ett suveränt vapen som emellertid inte är så vanligt ute på gatorna, huvudsakligen beroende på den något klumpiga placeringen av magasinet. Dess främsta fördel är att den använder hylslös ammunition, vilket resulterar i ett lätt vapen med en ammunitionskapacitet långt utöver normala vapens.



MP-105

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
1,9	31	58	T	T	N	T	A	50/75	7	1	9	1T6+1	7.200

P60 «PUNISHER»

Denna fruktade pistol har fått smeknamnet «Punisher» därför att den används av Inkvisitionen, och är antagligen det vanligaste vapnet ute på gatorna. Den är både pålitlig och lätt att få tag på. Den är mycket kraftig för att vara en pistol, men stor och klumpig – ingenting för småflickor. Både Doomtroopers och Imperial Blood Berets använder den.



PUNISHER

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
2,9	32	13	N	N	N	N	A	70/105	14	1	7	1T6+2	8.400

PIRANHA HANDGUN

Denna lilla och lätt dolda pistol är extremt vanlig bland frilansare och agenter, livvakter, kartell-agenter och polisstyrkor över hela solsystemet. Den är inte särskilt kraftig, men en träff räcker oftast för att stoppa en orustad motståndare. Den kanske största fördelen med den är att den inte kräver någon licens; istället försöker man begränsa dess spridning med ett ganska högt pris.



PIRANHA

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
1,0	21	11	N	N	N	N	H	70/105	6	1	3	1T4+1	19.900





CAR-24

CAR-24

Detta Sherman-designade vapen ligger på gränsen mellan k-pist och automatkarbin, särskilt som den har en inbyggd granatkastare. Ett populärt vapen på gatorna, förekommer ofta i pirattillverkade kopior av låg kvalitet.

GL-240 GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
-	1	M	50/75	8*	1	5	1T3	1	1T6+1	-



WINDRIDER

TAMBU NO. 4 «WINDRIDER»

Efter framgångarna med Ronin-pistolen blev Windridern ett hastverk. Det största problemet är den löstagbara granatkastaren, och de flesta föredrar att plocka bort den och använda Windridern som en ren k-pist. Problemen eliminerades på den större versionen: Shogun-automatkarbinen.

GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
0,8	1	M	20/30	4*	1	3	1T3	1	1T6	850



CAW2000

CAW2000

Liksom jämförbara vapen i den här kategorin närmar sig CAW2000 en automatkarbin, med sin inbyggda granatkastare. Största nackdelen är att granatkastaren inte kan användas tillsammans med bajonetten, eftersom denna monteras framför mynningen på granatkastaren. Det här är ett ovanligt vapen som man nästan bara ser hos Cybertronic. Tillverkas av Cybercurity, Inc.

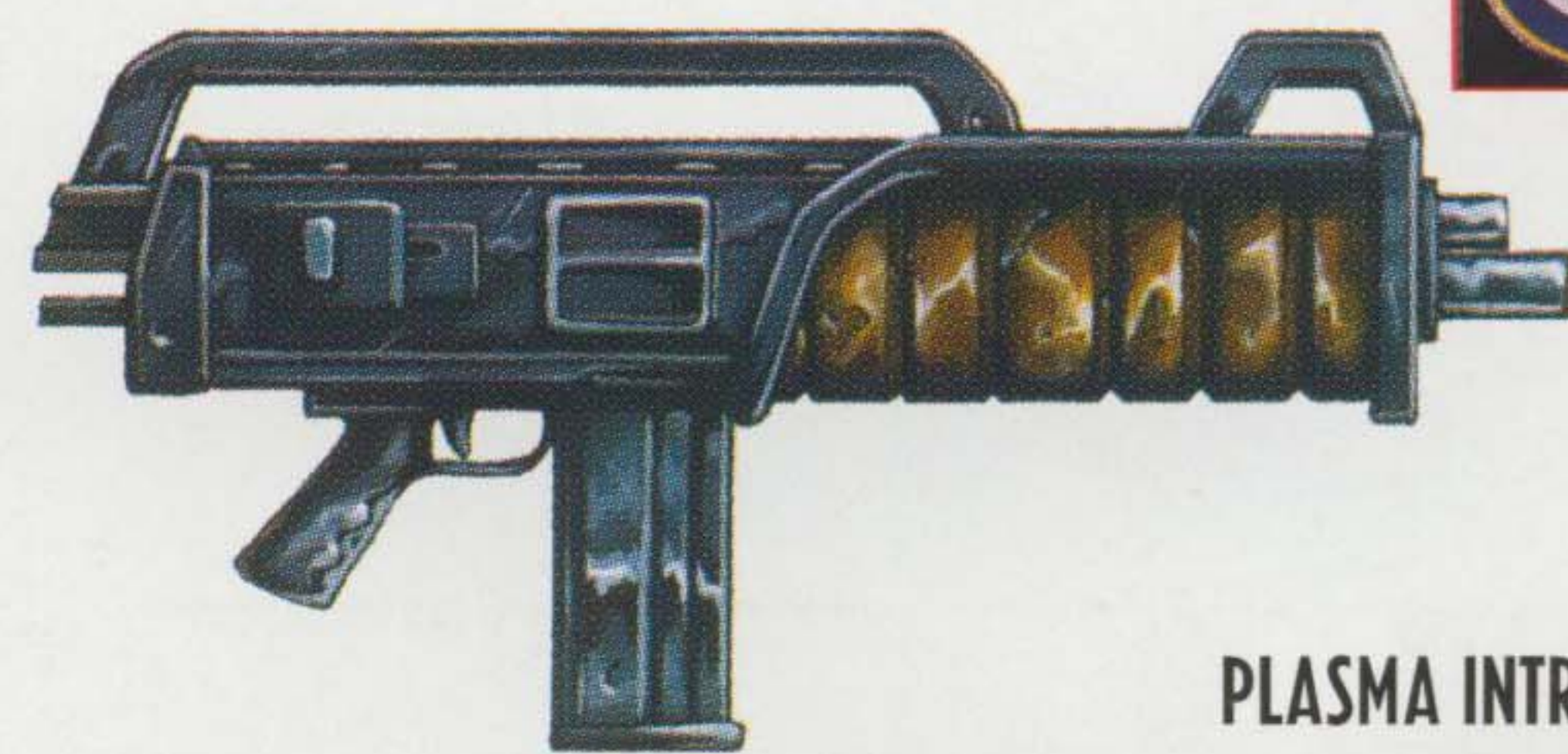
GL2000 GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
-	1	M	40/60	5*	1	8	1T4	1	1T6+1	-



SMG MK. IVP «PLASMA INTRUDER»

Tillverkaren av denn k-pist, Lyon & Atkinson, uppvägte behovet av granatkastare genom att utveckla plasmatekniken. Med den under pipan på Mk. IVP («P» för «plasma») har du möjlighet att avlossa plasmafyllda kulor som vid anslaget ger nästan samma effekt som en splittergranat, fast med betydligt bättre precision och räckvidd. NOT: Attacker med plasmaammunition går till precis som vanliga attacker, men undviks som granater.



PLASMA INTRUDER

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
4,0	64	20	T	Spec.	T	N	A	100/150	15	1	2	1T6+1	7.100

PLASMAAMMUNITION

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
-	20	M	100/150	15	1	2	1T4	1	1T6+1	-

SMG MK. III «INTERCEPTOR»

Interceptorn, standard-k-pisten för Imperial Armed Forces, är ett vapen som det råder delade meningar om. Somliga älskar den på grund av den brutala eldkraften... andra uppfattar den som alldeles för tung och klumpig för att vara en k-pist. Det är en smaksak, men Interceptorn är utan tvekan den kraftfullaste av alla konventionella k-pistar.



INTERCEPTOR

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
4,6	56	40	T	I	T	N	A	100/150	17	1	5	1T6+2	9.400

GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
-	1	M	40/60	9	1	5	1T4	1	1T10	-

MP-105GW

Detta är helt enkelt pistolen MP-105 som försetts med utfällbart axelstöd, lite bättre magasin och fäste för att koppla på en granatkastare. Ovanlig bland vanligt folk.



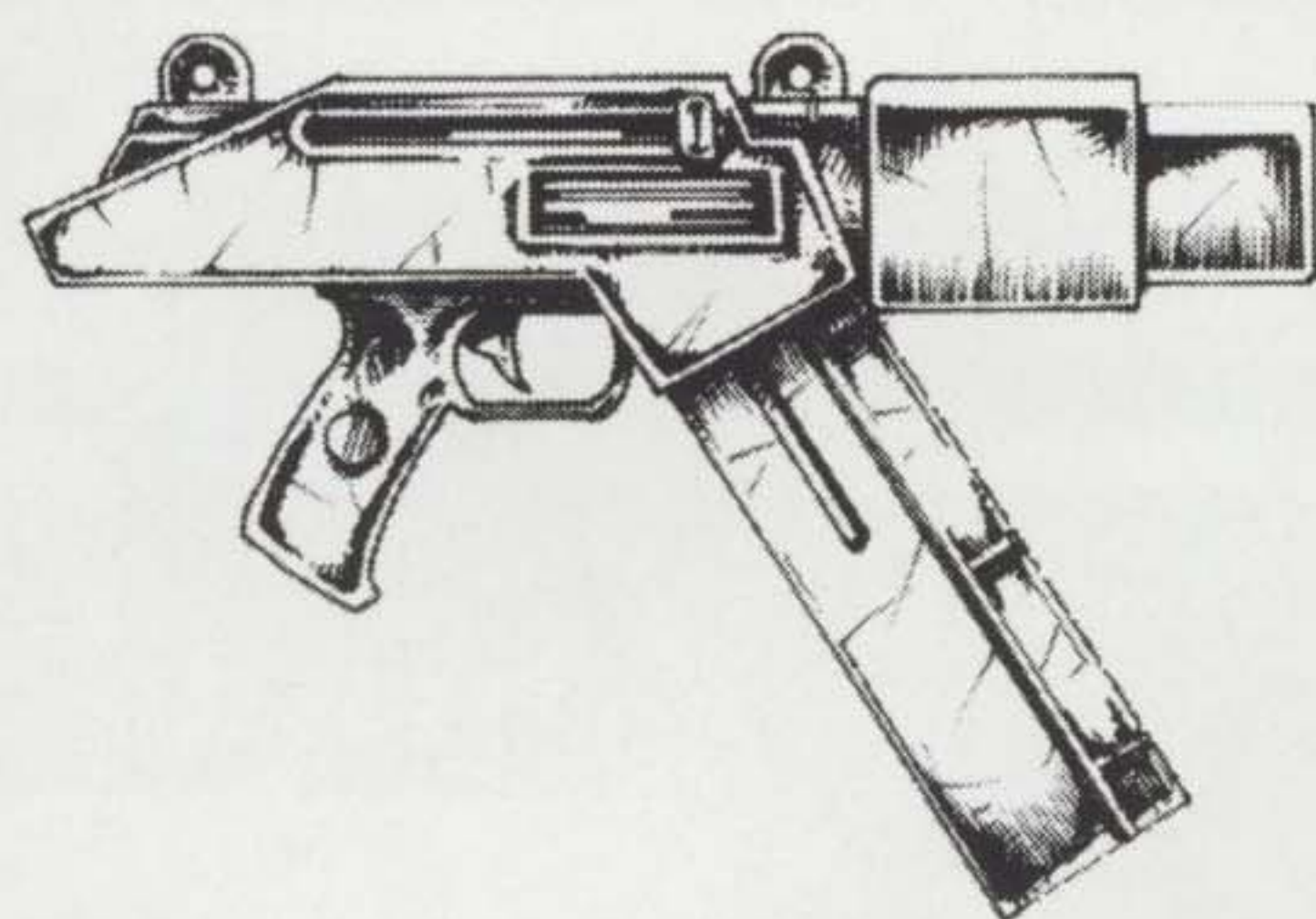
MP-105GW

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
2,8	65/52	58	B	B	N	T	A	120/180	11	1	8	1T6+1	9.400

GW 1055 GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
1,0	1	M	30/45	6*	1	8	1T4	1	1T6+2	1.700





HELLBLAZER

MP-103 «HELLBLAZER»

Hellblazern togs ursprungligen fram för Dootroopers, men vidareutvecklades senare till MP-105:an. Den har dock fortfarande ett antal fördelar gentemot sin efterföljare: den är mindre, mer pålitlig och har ett något större handtag för säkrare grepp. Nackdelarna är kortare räckvidd och lägre eldhastighet.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS
2,6	46	34	N	T	N	N
FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
A	80/120	9	1	9	1T6+1	9.000

PRICKSKYTTEGEVÄR

Med prickskyttegevären fylls gapet mellan automatkarbinerna och kulsprutorna ut. De har samma räckvidd och eldkraft som kulsprutor, kombinerat med precisionen hos maskingevär. Nackdelen är att de är klumpiga, mycket dyra (på grund av korta tillverkningsserier) och inte lika robusta som mer konventionella vapen.

NOT: För prickskyttegevären anges räckvidden endast i meter.

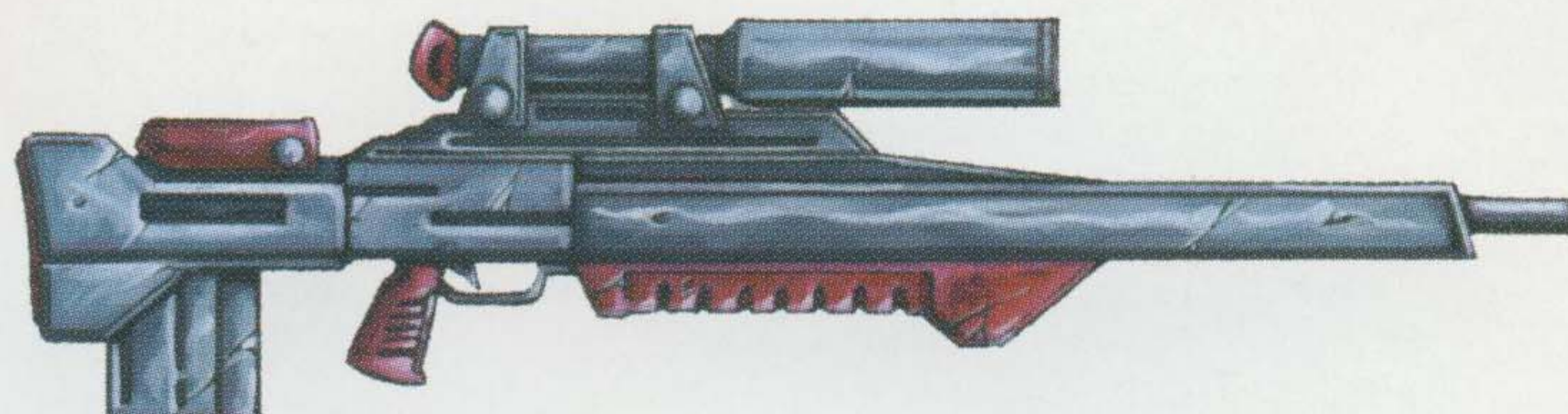


SR-50

SR-50

Detta är en utbyggd version av M50. Det är helt enkelt en krypskytts dröm – helt rekylfritt trots 0.62-ammunition, och nästan perfekt ljuddämpat. Med det avtagbara nattsiktet kan en skicklig skytt träffa ett fem-markers mynt på 2.000 meter. Enkel mekanism ger hög tillförlitlighet. Axelstödet kan fällas in.

V	L	MAG	AX	GK	BEN	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
5.5	117/95	12	I	N	T	x9	H	2000	21	1	9	1T6+4	10.100



ARCHER

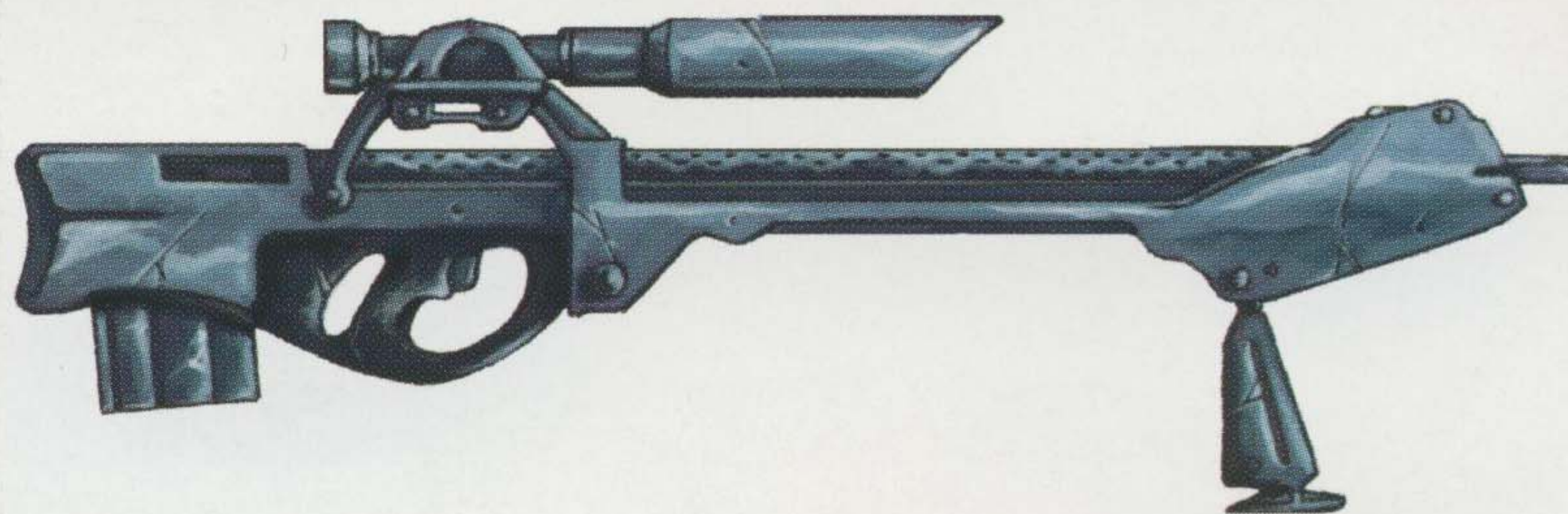
TAMBU NO. 15 «ARCHER»

Bullpup-mekanismen (mekanismen sitter bakom avtryckaren) som används i detta vapen gör det relativt kort för att vara ett prickskyttegevär. Det löstagbara nattsiktet kan ställas in på antingen 4 eller 8 gångers förstoring, vilket gör det användbart för både långa och medellånga skjutavstånd. ett av de mer populära vapnen bland lönnmördare.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
4.4	93	15	N	N	T	x4-x8	3	1700	17	1	7	1t6+2	7.100

SR3500

Trots att det ser ganska stort och klumpigt ut är SR3500 mycket lätt och stabilt. «Bullen» bakom mynningen innehåller motorn för kedjebajonetten och utgör ett skydd för benstödet då detta är uppfällt i transportläge. Tillverkningsserien för SR3500 är kort och vapnet är mycket ovanligt ute på gatorna. Löstagbart nattsikte.

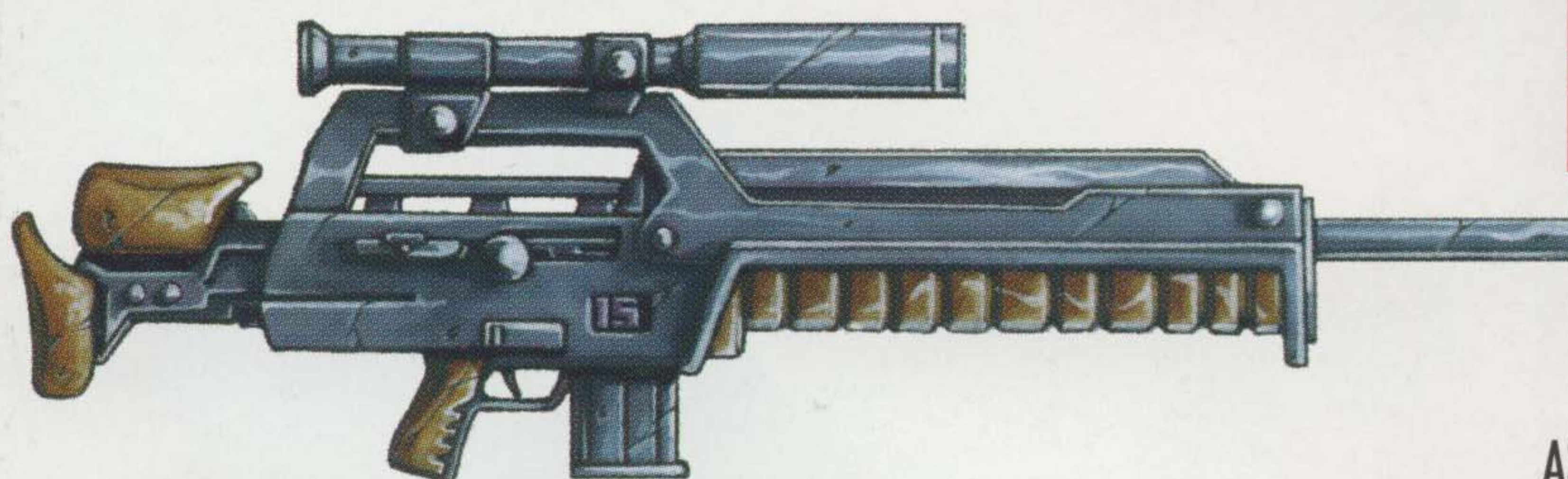


SR3500

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
5,0	102	20	N	N	I	x3-x12	A	2300	17	1	7	1T6+3	16.000

SR MK. XII «ASSAILANT»

Assailant-prickskyttegeväret, tillverkat av Imperial-kontrollerade Fieldhausen Arms, används av de flesta militära styrkor som har någon anknytning till Imperial. Den har en tillförlitlig och stabil utformning, men är lite för tung för att vinna fullständig popularitet bland de militära styrkorna. Löstagbart nattsikte.

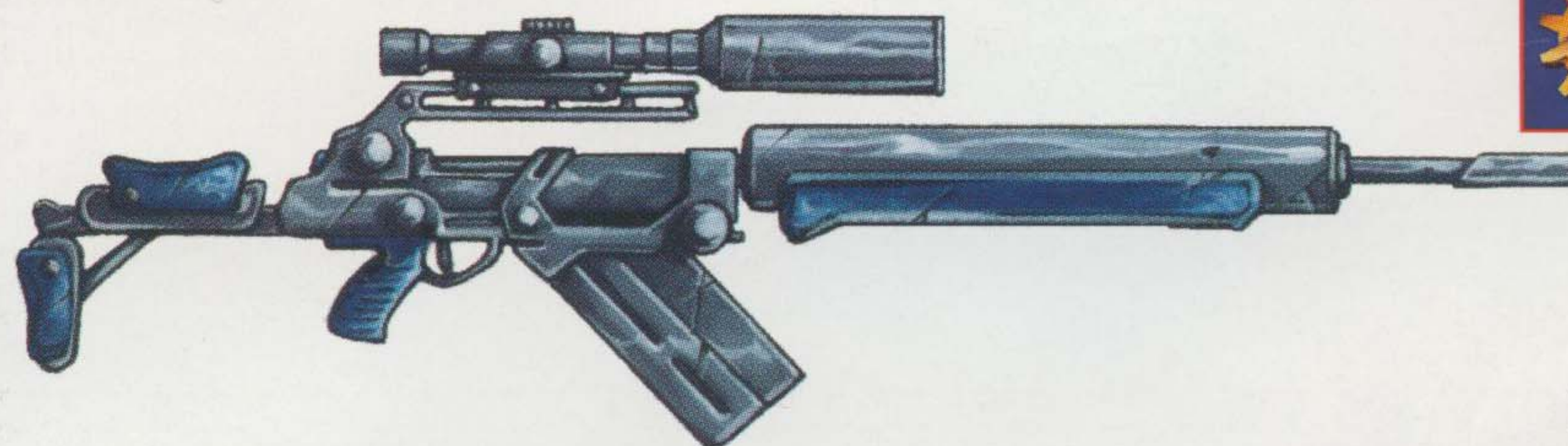


ASSAILANT

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
6,3	107/94	15	B	N	T	x5-x10	S	1200	23	1	9	1T6+4	14.400

PSG-99

PSG-99:an innehåller samma beprövade mekanik som övriga Bauhaus-vapen, med den kraftiga vinkeln på magasinet som krävs för problemfri användning av hylslös ammunition. PSG:n används, i egenskap av det mästerverk den är, även av specialstyrkorna i de andra korporationerna. Löstagbart nattsikte.



PSG-99

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
5,1	109/90	48	J	T	T	x1-x12	A	2100	19	1	8	1T6+3	18.600

MEPHISTO

Det här är ett relativt enkelt gevär med få rörliga delar och därför stor tillförlitlighet. Det är ovanligt stabilt och robust, och har utmärkta skjutegenskaper. Kikarsiktet är avsett att användas i mörker och har variabel förstoring mellan 3 och 15 gånger. För kortare avstånd finns också ett inbyggt lasersikte.



MEPHISTO

V	L	MAG	AX	GK	BEN	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
7,0	110	13	N	N	T	x3-x15	A	2600	25	1	9	1T6+4	24.500



HAGELGEVÄR

På kortare avstånd och mot mål som inte bär rustning är hagelgevär mycket effektiva. De används i stor utsträckning av polisstyrkor och säkerhetsvakter. Ammunitionen är en svärm av finkalibriga kulor med kort räckvidd. Största fördelen är att det är svårt att missa. Alla hagelgevär ser ut som om de vore dubbelpipiga, men den nedre «pipan» är egentligen magasinet, som rymmer 4-14 patroner.



M516S



M516D



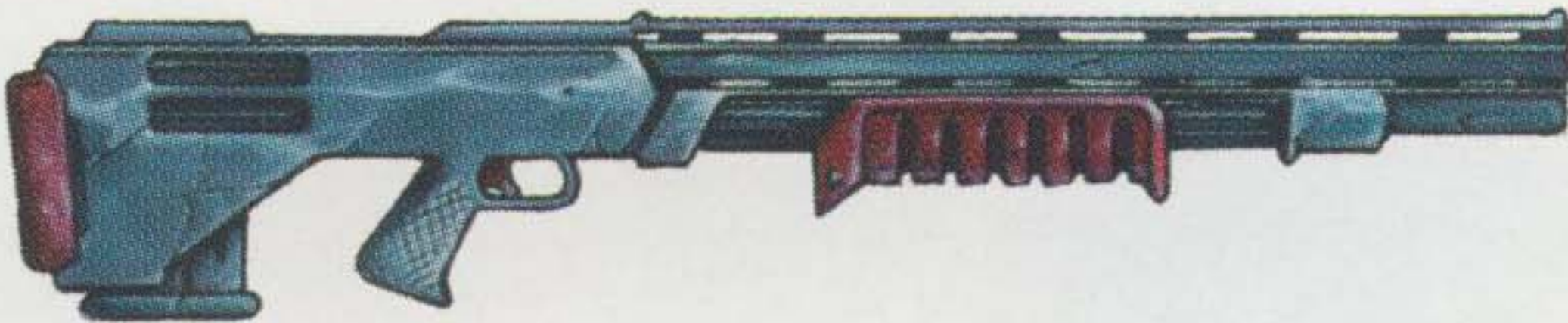
M516S/M516D

M516S är den enkelpipiga modellen av Capitols säkerhetstjänsts standardhagelgevär, som man ofta bär både på patrull och vid utryckningar. Det finns också i en speciell militär utgåva med dubbla pipor, som dock inte säljs till allmänheten. M516D är trots detta ett ganska vanligt vapen – många har stulits från dödade CSS-officerare. Det har både automateld och lång räckvidd. Båda typerna tillverkas på licens från Colding Arms, Inc.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	M516S FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
6,4	94	6	N	N	N	N	H	14/21	15	1/skott	3	1T4	8.200
V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	M516D FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
7,7	88	12	N	N	N	N	A	10/15	21	1/skott	3	1T4+1	9.600



AIRBRUSH



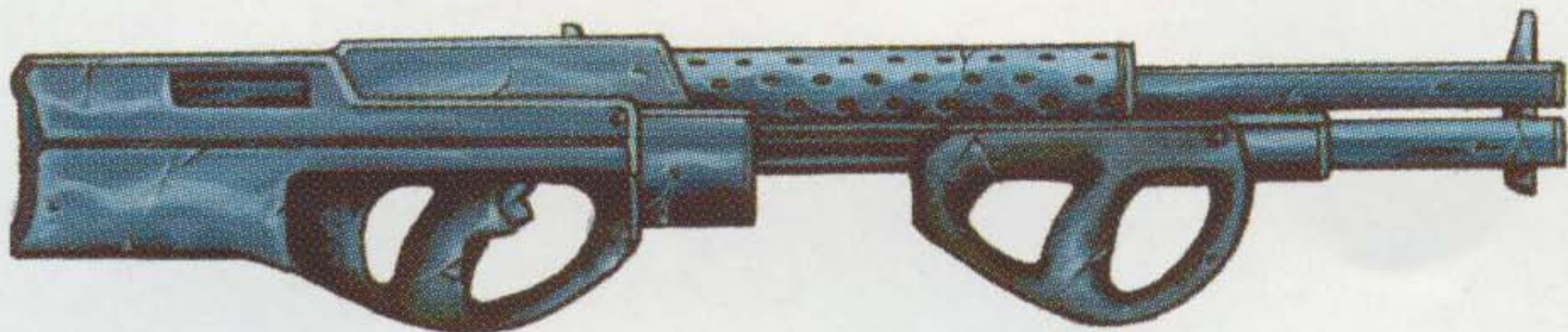
TAMBU 50/50 «AIRBRUSH»

De största fördelarna hos det här halvautomatiska hagelgeväret är låg vikt, stor ammunitionskapacitet och lågt pris. Detta märks dock även i kvaliteten – många rapporter om glapp i manöverhandtaget, hylssprängningar och läckage i gasregulatorn har gjort detta vapen impopulärt hos de mer kräsna frilansarna. Tvåpipigt – piporna ligger jämsides – och med en ganska kraftig rekyl.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
5,0	67	14	N	N	T	N	S	20/30	19	1/skott	1	1T4	6.500



SA-SG7200i



SA-SG7200i

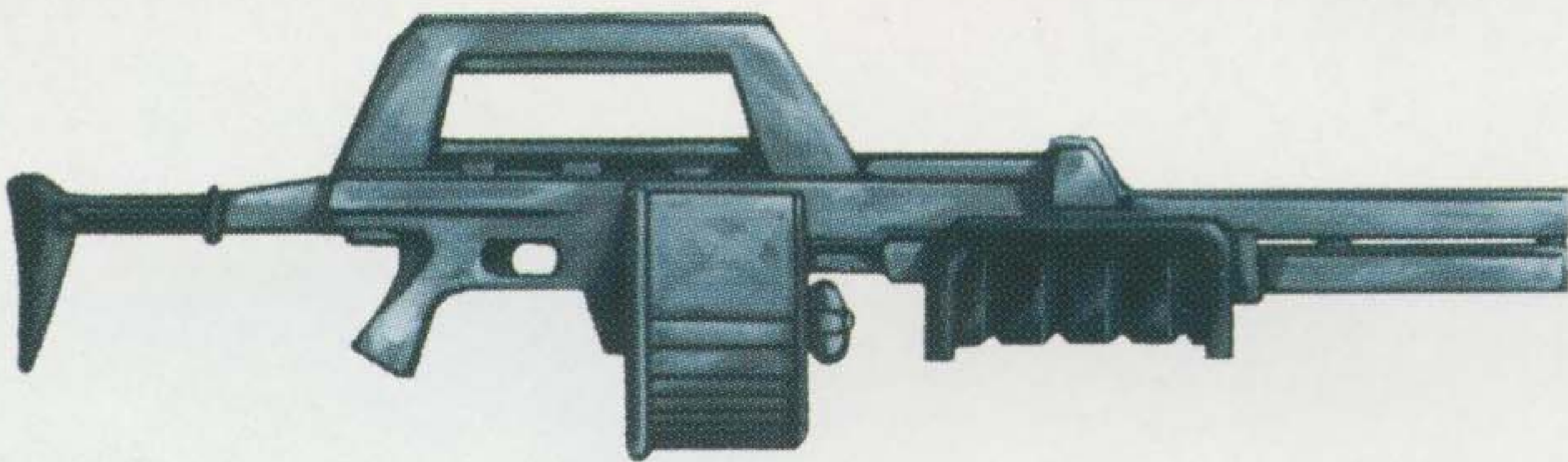
Det här är en «förbättrad» version av Cybercuritys vanliga hagelgevär typ SG7000. Den viktigaste skillnaden är att det har halvautomatik i stället för den opålitliga helautomatiken hos den gamla modellen. Vapnet utvecklades för användning av säkerhetstrupper i stadsområden, och i sådana situationer har man inte råd med ideliga eldavgbrott.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
5,0	78	6	N	N	T	N	H	40/60	11	1/skott	9	1T6	13.500

Med speciell «slug-ammunition» kan man få nästan samma räckvidd som vanliga gevär. De skjuter ett fåtal vassa splitter som flyger i en tät svärm 150-200 meter. Anmärkning för SL: Multiplicera räckvidden med 10 när «slugs» används. Lägg till +1 till träningskoden för skador. Alla hagelgevär kräver två händer för att ladda, men inte för att skjuta.

B&G MK. XIV «MANDIBLE»

Detta vapen tillverkas av Bartholomew & Grendel och var deras stora genombrott på vapenmarknaden. Konceptet togs snabbt upp utav andra frilansande företag med nära samarbete med Imperial, t.ex. Lyon & Atkinson, eftersom att man tidigt insåg behovet av riktigt tunga eldhandvapen. Detta koncept har sedan kommit att gälla för de flesta Imperial-producerade vapen. Infällbart axelstöd.

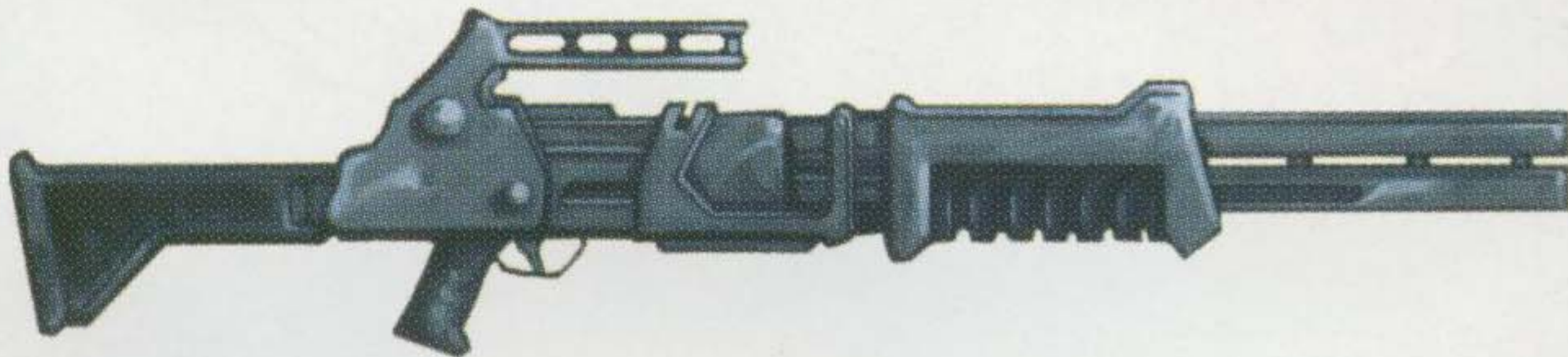


MANDIBLE

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
7,5	81/64	19	I	N	N	N	A	24/32	25	1	5	1T6+1	11.400

HG-14

Det här relativt konventionella hagelgeväret har snabbt spridits i frilanskretsar. Möjligheten att göra om det till ett gatuvapen, genom att såga av axelstöd, pipa och fästet för kikarsikte, har ökat dess popularitet ytterligare.



HG-14

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
6,0	82/66	5	I	N	N	T	M	30/45	23	1/skott	8	1T6	14.000

GATUVERSION

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
4,6	64	5	N	N	N	N	M	6/19	13	1/skott	2	1T4	varierar

AUTOMATKARBINER

Automatkarbiner är standardvapnet för alla normala infanteritrupper. Med en finkalibrig huvudpipa (mellan 4,4 och 6,5 mm) kombinerad med en granatkastare på 20-30 mm, är dessa vapen flexibla och kraftiga nog för de flesta uppdrag och motståndare.

M50

Fastän M50 inte är den bästa automatkarbin man kan finna, är den den mest spridda utanför de militära styrkorna. Det finns massor av piratkopior, och geväret är eftertraktat på grund av sin mångsidighet och att det är lätt att få tag på ammunition. Granaterna laddas en och en i ett inbyggt magasin som rymmer sex stycken. Axelstödet kan fällas bort.



M50

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
6,1	100/79	30	J	I	N	T	3	300/450	23	1	7	1T6+2	6.500

M509 GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
-	6	H	100/150	23*	1/skott	4	1T4	1	1T6+1	-



SHOGUN



TAMBU NR 1 «SHOGUN»

«Shogun» är ett mästerverk i vapendesign. Man har dragit lärdom av tidigare misstag (bland annat den usla granatkastaren på Windrider-kpisten) och gett det här vapnet en genomtänkt mekanik. Resultatet är ett av de mest kompakta, pålitliga och lätthanterliga vapnen på marknaden.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
3,8	67	26	N	T	N	N	A	240/360	15	1	8	1T6+1	7.100

GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
0,8	3	M	40/60	15*	1/skott	8	1T4	1	1T6	1.100



AR3000



AR3000

Automatkarbinen AR3000 är nästan identisk med prickskyttegeväret SR3500, men har en inbyggd 37 millimeters granatkastare under pipan. Liksom alla Cybertronicvapen har AR3000 anatomiskt grepp, vilket sammantaget med de speciella balansdonen underlättar användning med en hand. Granatkastaren kräver dock tvåhandsfattning.

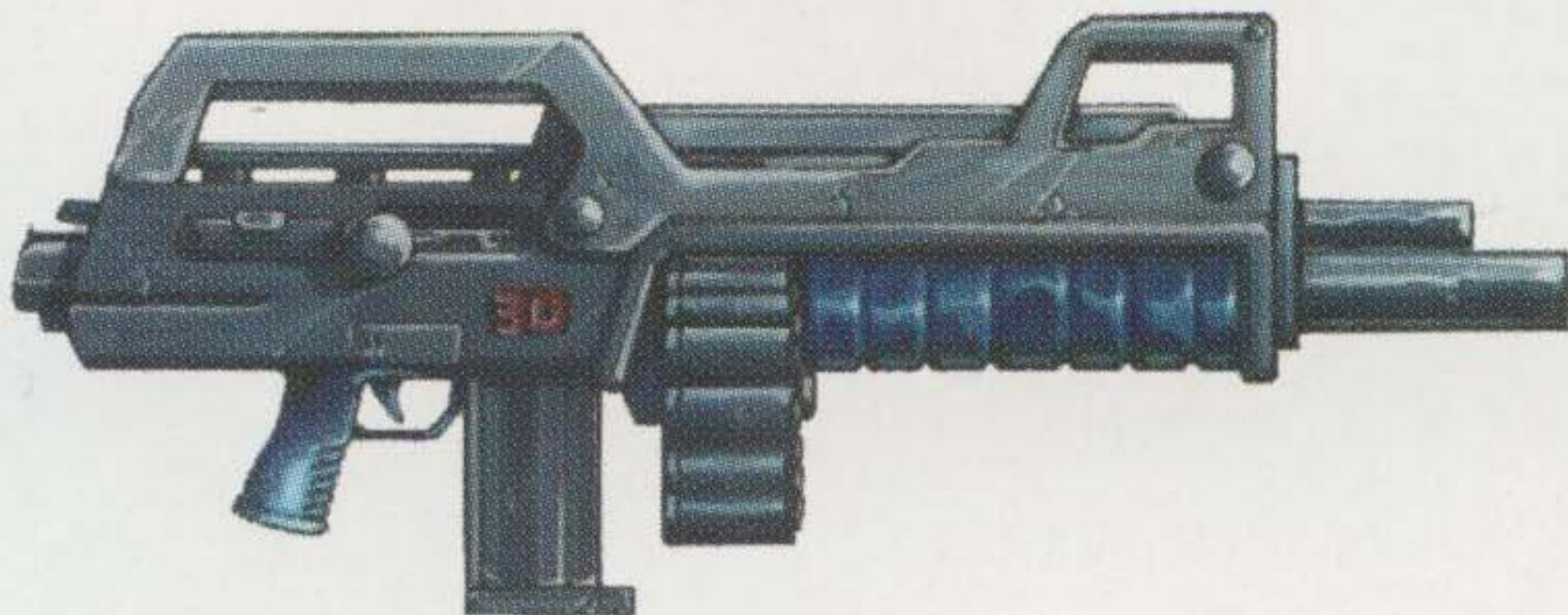
V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
5,2	86	25	N	I	T	T	A	360/540	15	1	7	1T6+2	12.800

GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
-	4	M	70/105	15*	1/skott	8	1T6	1	1T6+1	-



INVADER



BAR MK. XIB «INVADER»

Automatkarbinen «Invader» liknar den tidigare modellen «Assailant», men är effektivare på korta håll tack vare den inbyggda granatkastaren. Detta är den enda granatkastaren som har trummagasin, vilket gör att den rymmer mycket ammunition men är ganska skrymmande och klumpigt att hantera. Bilden visar vapnet med axelstödet borttaget.

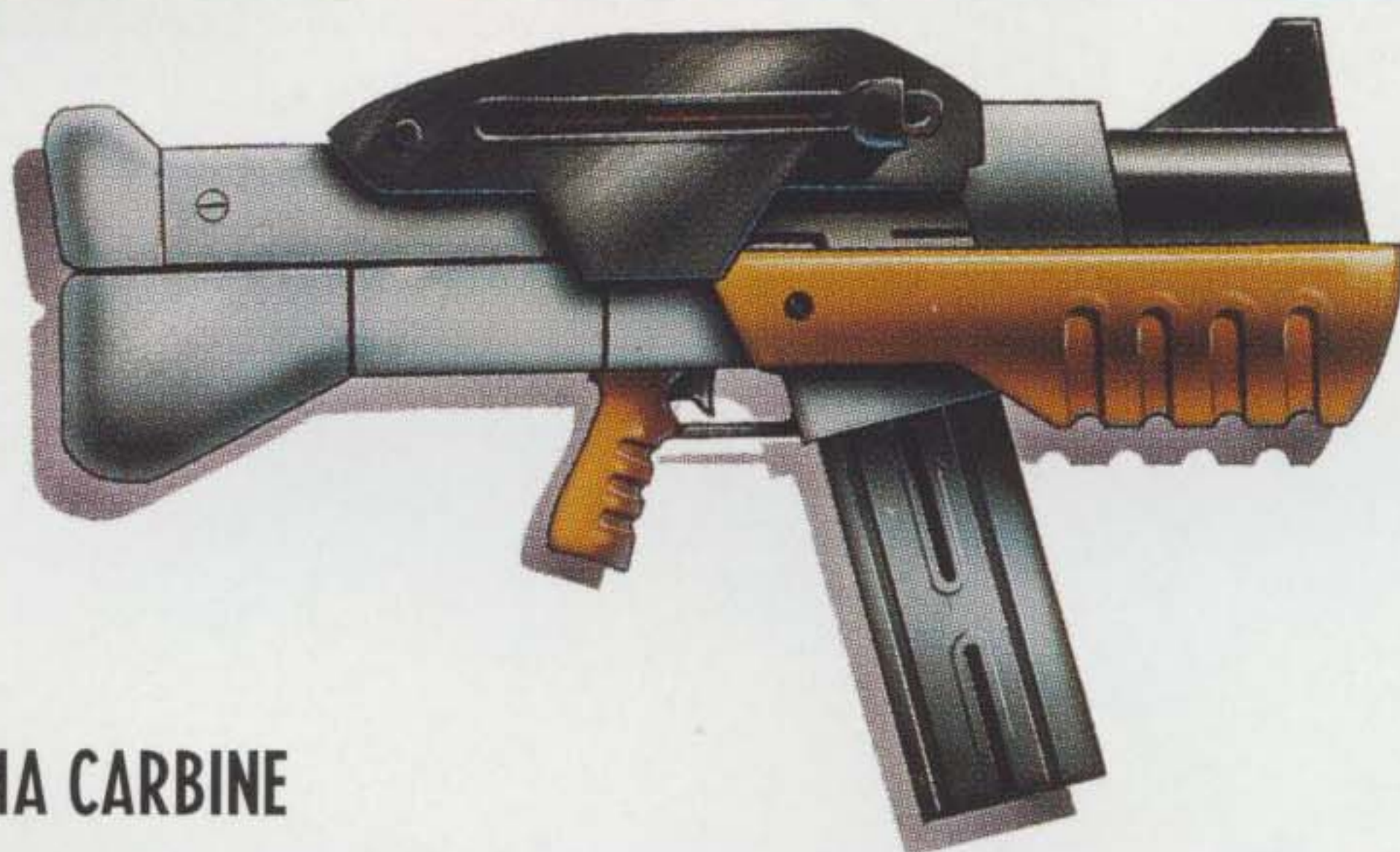
V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
7,1	83	30	T	I	T	T	A	260/390	27	1	5	1T6+3	11.600

MK. XIK GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
-	14	H	100/150	27	2	5	1T4	1	1T10	-



PLASMA CARBINE



L&A MK. 43 «INTRUDER PLASMAKARBIN»

Denna plasmakarbin påminner invändigt om Intruder-k-pisten, även det ett Lyon & Atkinson-vapen, men har gjorts betydligt mer robust, pålitligt och kraftfullt för att passa solsystemets största hjältar: Doomtroopers. Granatkastaren har ersatts av plasmaammunition vilket ger samma kapacitet, om inte bättre.
NOT: Attacker med plasmaammunition går till precis som vanlig attacker, men undviks som granater.

PETER '94
BERGTING

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
6,0	61	36	N	N	T	T	A	200/300	23	1	9	1T6+4	20.000

MED PLASMAAMMUNITION

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
-	36	S	180/270	23	1	7	11T4	1	1T6+1	-

AG-17 «PANZERKNACKER»

Panzeknackerns namn härör från dess suveräna pansarbrytande egenskaper, både med 34 millimeters RSV-granater och med pansarbrytande ammunition till den vanliga 4,85 millimeters-mekanismen. Dess mest utmärkande drag är den extrema eldhastigheten, möjlig tack vare användandet av hylslös ammunition. Infällbart axelstöd och löstagbar granatkastare.



PANZERKNACKER

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
4,7	90/72	48	J	B	N	T	300/450	19	1	7	1T6+2	12.400	

GW-170 GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
1,0	4	M	50/75	19*	1/skott	8	1T6	1	1T6+2	2.600

LÄTTA KULSPRUTOR

En lätt kulspruta har något större eldkraft än en automatkarbin, men den största fördelen är att det robustare utförandet ger bättre precision när man skjuter automateld. Ammunitionen matas via bälten och piporna är utbytbara, vilket gör det möjligt att skjuta långa salvor.

Anmärkning för SL: För lätta kulsprutor anges räckvidden bara i meter.

M606

M606:an är en utav de mest tillverkade kulsprutorna någonsin... ett populärt och bekvämt vapen för alla situationer. Den bygger på en mycket lätt konstruktion som varken präglas av precision eller pålitlighet, utan praktisk design och användarvänlighet. Gasregulatorn (det främre handtaget) tillåter variabel eldhastighet mellan 500 och 1500 skott per minut. Bältesmatad från vänster sida.

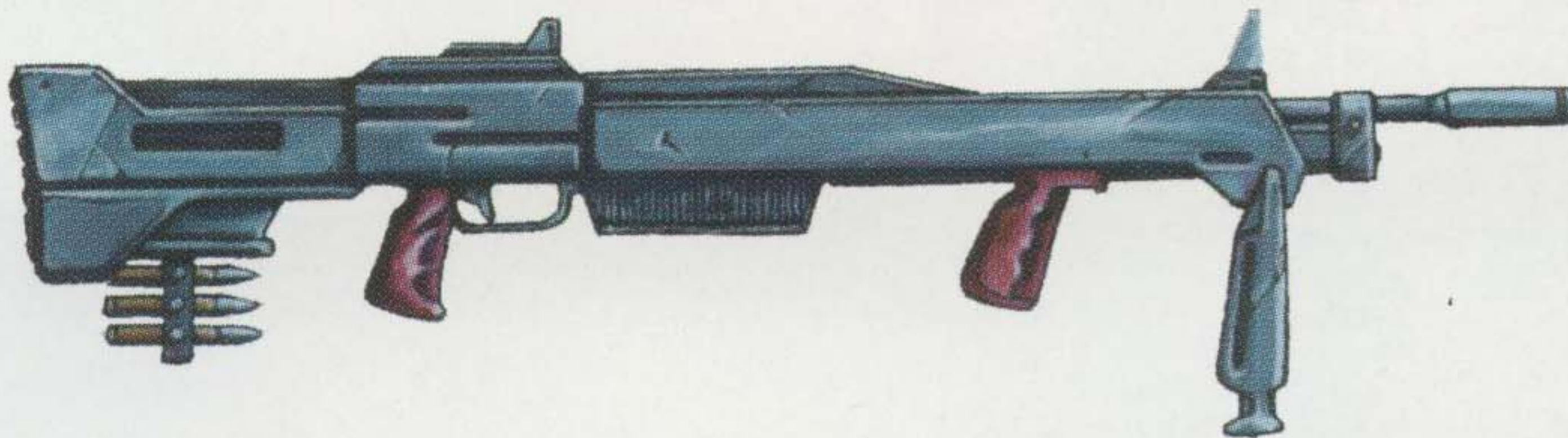


M606

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
2,9	32	13	N	N	N	N	A	70/105	14	1	7	1T6+2	8.400

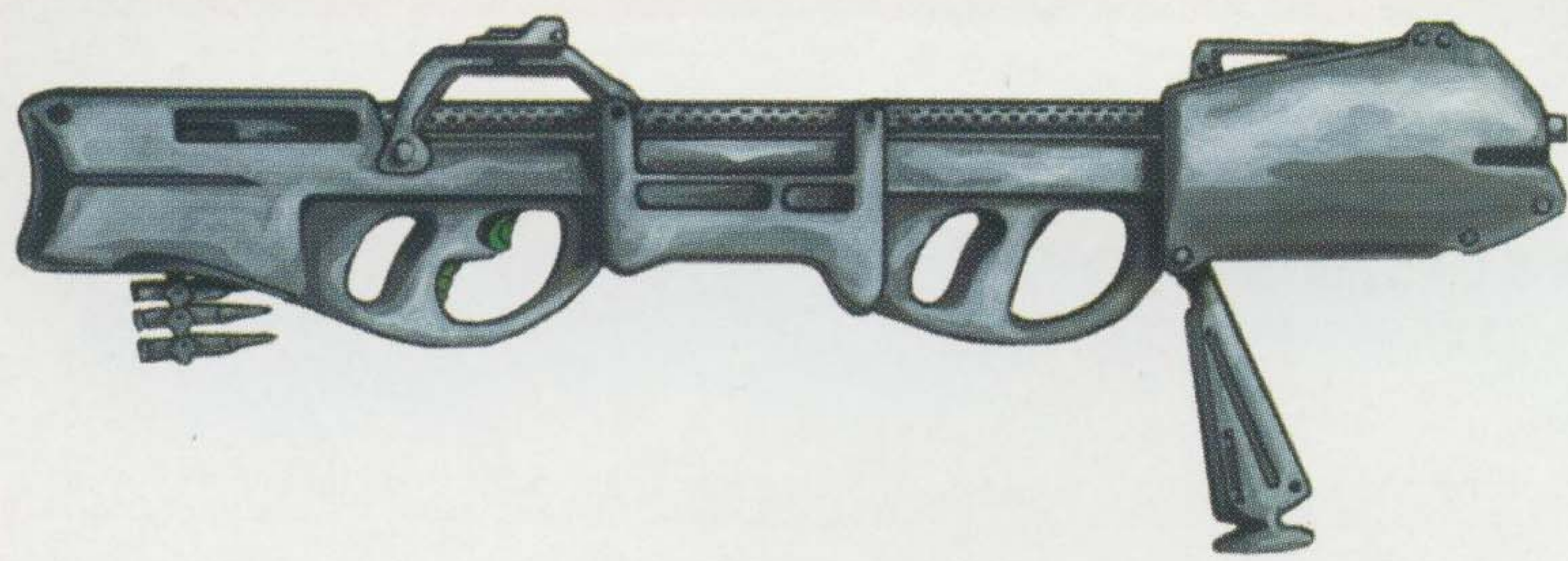
TAMBU NR 11 «KENSAI»

Kensai är helt enkelt en bältesmatad version av automatkarbinen «Shogun». Det har också en längre pipa och variabel eldhastighet vid automateld, tack vare gasregulatorhandtaget. Ett lätt och mångsidigt vapen med lång räckvidd och stabila skjutegenskaper.



KENSAI

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
5,6	89	250	I	N	N	N	A	750	19	3	7	1T6+2	12.500



TSW4000

TSW4000

SSW4000 (Trooper Support Weapon) är helt enligt Cybertronics filosofi, en kulsprutornas Rolls-Royce. Kompakt utförande, tillverkad av unika lättmetalllegeringar, kombinerat med superb finish och hypermodern teknologi, gör detta till ett ypperligt vapen.

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
7,0	97	750	I	N	T	T	A	1200	25	3	8	1T6+3	18.000

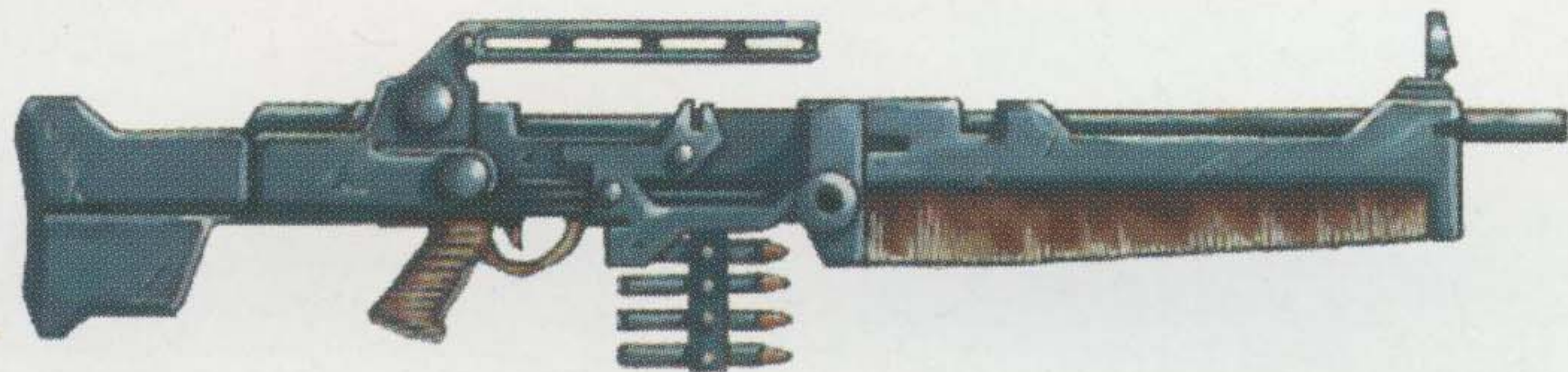


DESTROYER

LMG MK. XXIII «DESTROYER»

Liksom de flesta andra Imperial-vapen är Destroyern ovanligt stor och tung för sin kategori, och liksom de flesta andra Lyon & Atkinson-vapen hatar man (rättare sagt: är du för klen för att använda den) eller älskar man den. Destroyern är bältesmatas från vänster sida och känd för att ha en ganska kraftig rekyl.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
9,1	109	2000	T	N	T	T	A	900	29	2	5	1T6+4	19.000

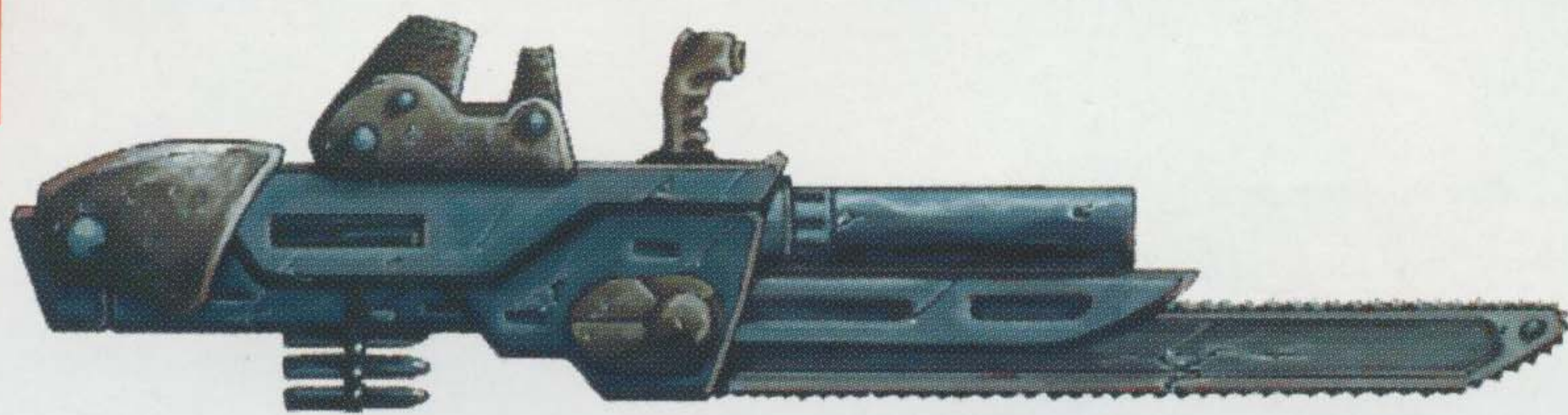


MG-40

MG-40

Bokstavligen talat en lätt KSP. MG-40:an är egentligen inte mer än en bältesmatad AG-17 utan granatkastare och med ett stabilare axelstöd. Vapnen har samma kaliber – pipan är dock något förlängd – men lådan och mekanismen är lite robustare för att tåla de lite grövre påfrestningarna från långa eldöppnanden. Ett ypperligt all-round-vapen.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
6,3	90	300	T	N	N	T	A	700	21	3	7	1T6+3	21.500



AC-40 JUSTIFIER

AC-40 «JUSTIFIER»

Detta vapen kallas för kulspruta enbart för sin roll på slagfältet, som ett tyngre understödsvapen på gruppnivå. Eldkraften motsvarar dock bara den hos en lättare automatkarbin, trots att den är bältesmatad och har utbytbar pipa. Den hålls under underarmen och avfyras med tumavtryckare. Kedjebajonett är standard.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
6,2	101	400	N	N	I	N	A	100/150	14	3	8	1T6+3	24.000



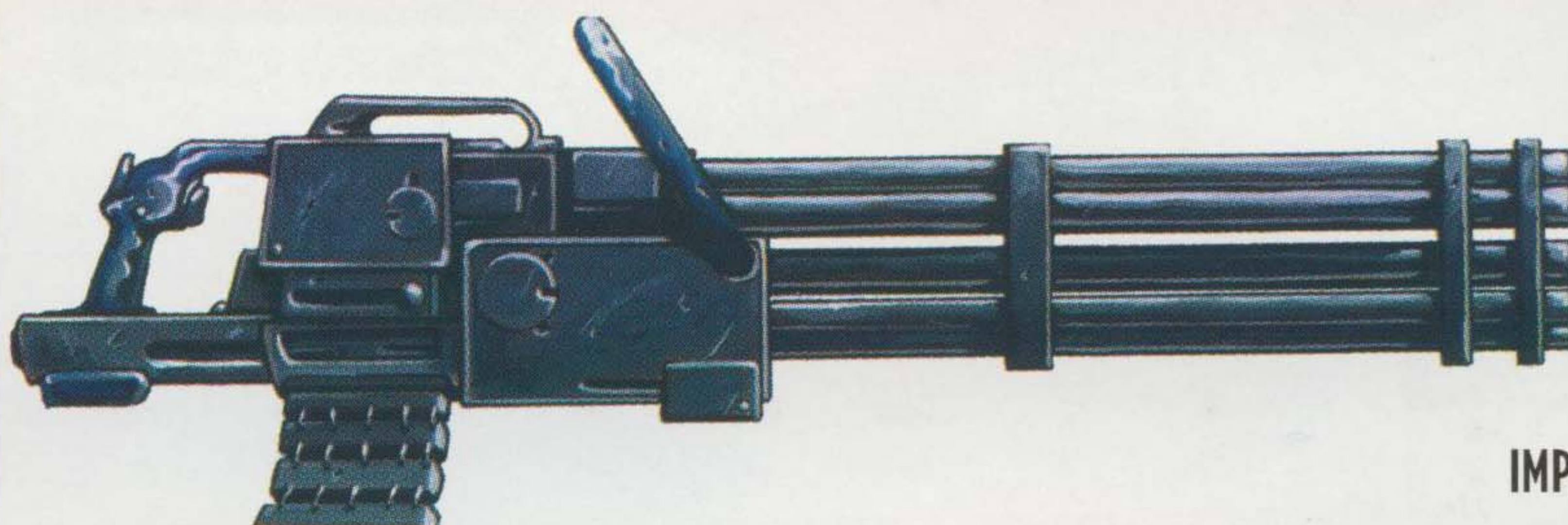
TUNGA KULSPRUTOR

De tunga kulsprutorna är de kraftigaste av alla bärbara automatvapen. För att öka eldhastigheten utan att överhettas har dessa kulsprutor flera roterande pipor, en s.k. Gatling-mekanism. Medan en pipa skjuter, laddas en annan om och en tredje kastar ut en tomhylsa. Tack vare deras förmåga att momentant få många träffar i målet kan de penetrera nästan vilket pansar som helst. Vi beskriver här de bärbara versionerna av dessa vapen.

Anmärkning för SL: Räckvidden för tunga kulsprutor anges endast i meter.

MODIFIERAD M89

Den modifierade M89:an har nio pipor i en Gatling-mekanism. Vapnet är främst tänkt att monteras på fordon och användas för att ge understödseld till infanteri. Genom att man kortat piporna med 20 cm och satt dit ett extra handtag, kan dock vapnet även bäras av användaren. M89 är mer inriktat på eldkraft än på precision.

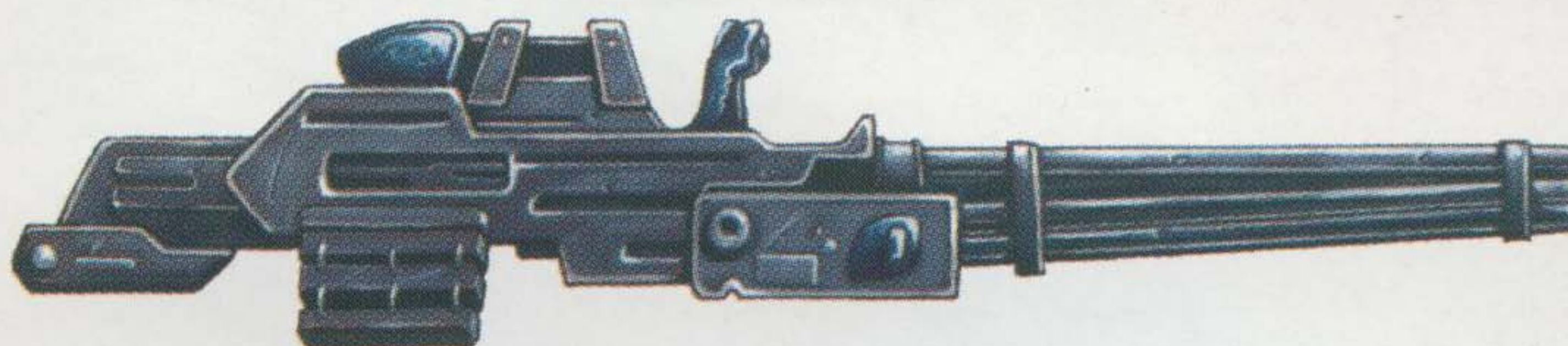


IMPROVED M89

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
20,0	104	1000	N	N	N	N	A	1000	29*	3	3	1T6+5	21.000

TAMBU NO. 45
«DRAGONFIRE»

Dragonfire är en unik försöksversion av en truppkulspruta, en trepipig Gatlingkonstruktion som hålls under underarmen. Svårigheterna med att sikta uppvägs av dess extrema eldhastighet. Piporna löper inte parallellt, vilket gör vapnet något mer kompakt.



DRAGONFIRE

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
8,6	92	500	N	N	N	N	A	900	16	3	6	1T6+3	16.700

SSW4200P

SSW4200P (Squad Support Weapon 4200P) är en trepipig Gatling som i originalutförande är tänkt att sitta i en kapsel eller KSP-krans, och i denna funktion har den fått rykte om sig att vara otroligt träffsäker: hål i hål på upp till 2.000 meter. Den här, bärbara «P-versionen» är givetvis inte mer träffsäker än den som använder vapnet.

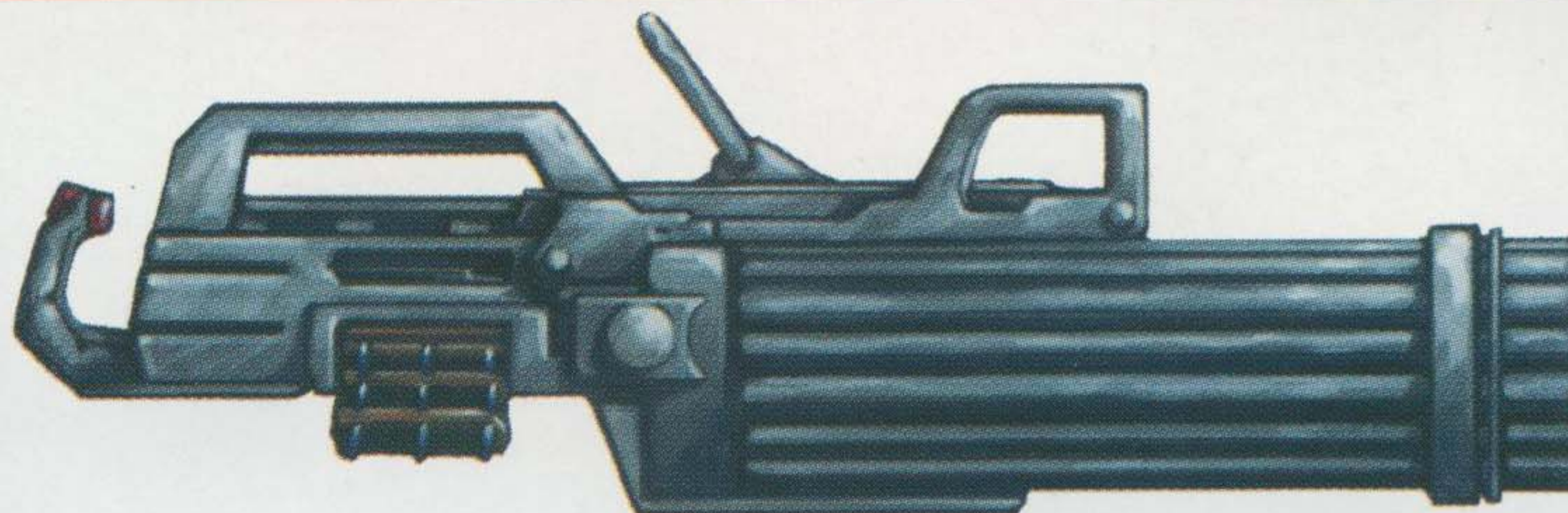


SSW4200P

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
9,4	99	1000	N	N	N	N	A	1500	21*	3	7	1T6+4	28.500

HMG MK XIXB «CHARGER»

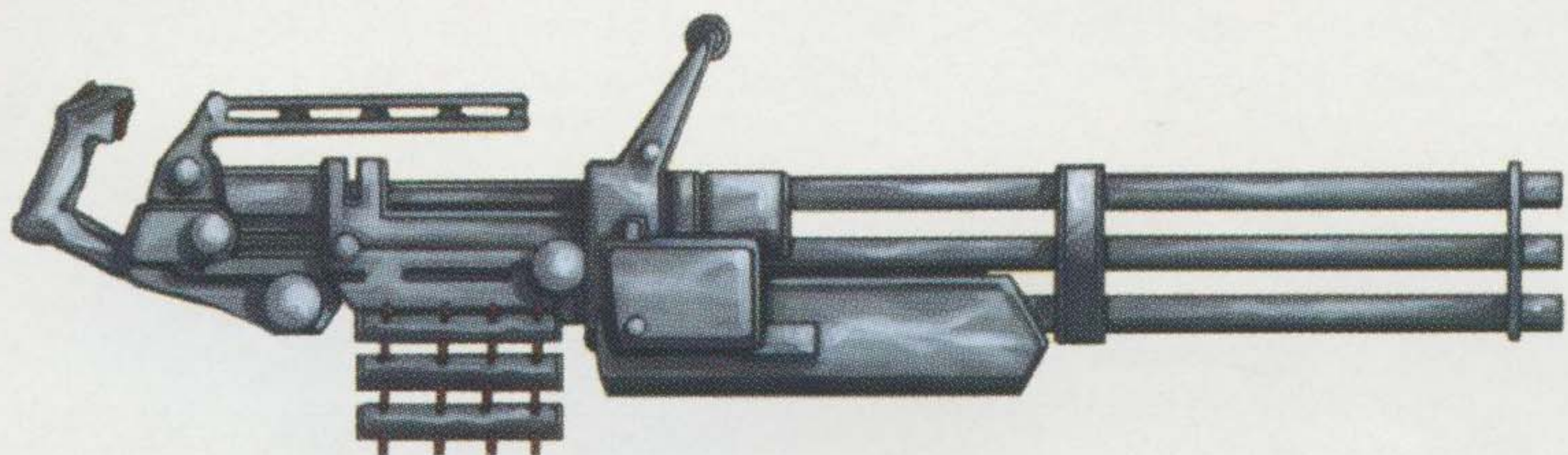
Detta monster-vapen har sexton pipor och används nästan enbart i fast lavettage på militära fordon. Den extrema eldhastigheten (5.600 skott i minuten) tillsammans med den grova kalibern (16,7 mm) gör detta till det tyngsta infanterivapen som någonsin tillverkats.



CHARGER

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
26,4	98	—	N	N	N	N	A	700	33*	3	4	1T6+6	33.000





MG-80

MG-80

MG-80:an är en trepipig, tung ksp för närunderstöd till infanteriet. Liksom alla bärbara kulsprutor är den kanske mest effektiv på korta avstånd och i små utrymmen; även om den är träffsäker även på långa avstånd är den alldeles för tung för att kunna sikta ordentligt med om den inte sitter fast i ett lavettage.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
10,5	97	750	N	N	N	N	A	1000	23*	3	8	1T6+4	26.000



AC-41 PURIFIER

AC-41 «PURIFIER»

Purifiern är ett all-round-vapen med löstagbar eldkastare. Den har länge använts utav Brödraskapets elittrupper, både på Venus och Mars, och finns på gruppnivå i såväl anfalls- som försvarsstyrkor.

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
14,7	98	750	N	N	N	N	A	600	25*	3	7	1T6+4	26.500

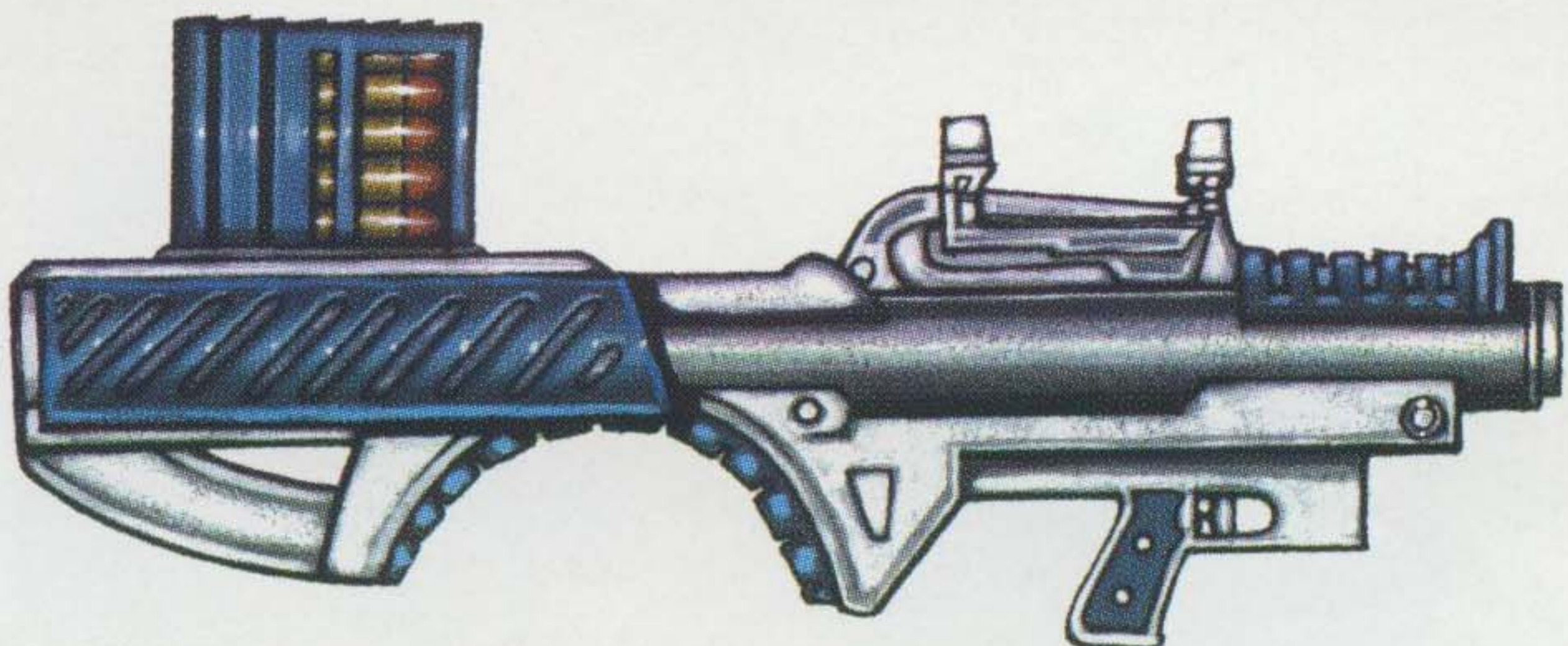
PURIFIER ELDKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
6,0	14	M	20/30	25*	2	8	1T10+2	8.600

RAKETGEVÄR

Raketgevär kan användas både mot bepansrade mål och för att skjuta explosiva raketer i öppen terräng. De är nästan rekylfria. Innan man skjuter kalibreras raketen för att antingen explodera vid träff (pansarbrytande ammunition och spränggranater) eller efter en viss tid (splitter). Raketerma har inbyggda raketmotorer och accelererar ända fram till målet.

Anmärkning för SL: När de träffar gör raketer samma verkan som vanliga granater, men de kräver fri siktlinje precis som vanliga skjutvapen.



DEUCE

DPAT-9 «DEUCE»

DEUCE-systemet var det första riktigt framgångsrika försöket att framställa ett halvautomatiskt, bärbart raketgevär. Den har sett sina bättre dagar nu, men är fortfarande ett lysande exempel på den nyskapande förmågan hos Capitols vapeningenjörer. DEUCE står för «Dual-purpose, Electronically calibrated, Unguided, Chamber fed, Explosive charges».

V	L	MAG	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
12,8	81	6	T	H	200/300	25*	2	3	1T6	2	1T10+1	18.700



TAMBU NO. 86A5 «DAIMYO»

Detta extremt lätta och smidiga raketgevär går helt i linje med Mishimas filosofi att designa lätta, lättanvända och lättburna vapen i utbyte mot lite sämre eldkraft. Den halvautomatiska Daimyon laddas från ett hängande magasin som rymmer 7 raketer.



DAIMYO

V	L	MAG	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
9,5	87	7	N	H	200/300	17*	2	8	1T4	2	1T10	17.700

SSW5500

SSW5500 är ett ovanligt enkelt vapen för att vara ett Cybertronic-finansierat projekt. Hela vapnet består bara utav 10 delar och skiljer sig från korporationens övriga arsenal genom att vara relativt svåransvänt... i synnerhet om man har korta eller svaga armar.



SSW5500

V	L	MAG	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
12,0	93	7	N	H	160/240	23*	2	6	1T6	2	1T10+2	32.000

RL MK XIIC «SOUTHPAW»

«Southpaw» är det kraftigaste av alla raketgevär på marknaden. Granaten är 37 mm i diameter och uppnår en hastighet av strax under Mach 3. Anslagskraften är tre gånger så stor som hos andra raketgevär. Som om detta inte var nog kan vapnet avge automateld, och skjuter då fem raketer per sekund.



SOUTHPAW

V	L	MAG	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
19,9	108	19	N	A	60/90	29*	3	5	1T6	2	1T10+6	45.000

ARG-17

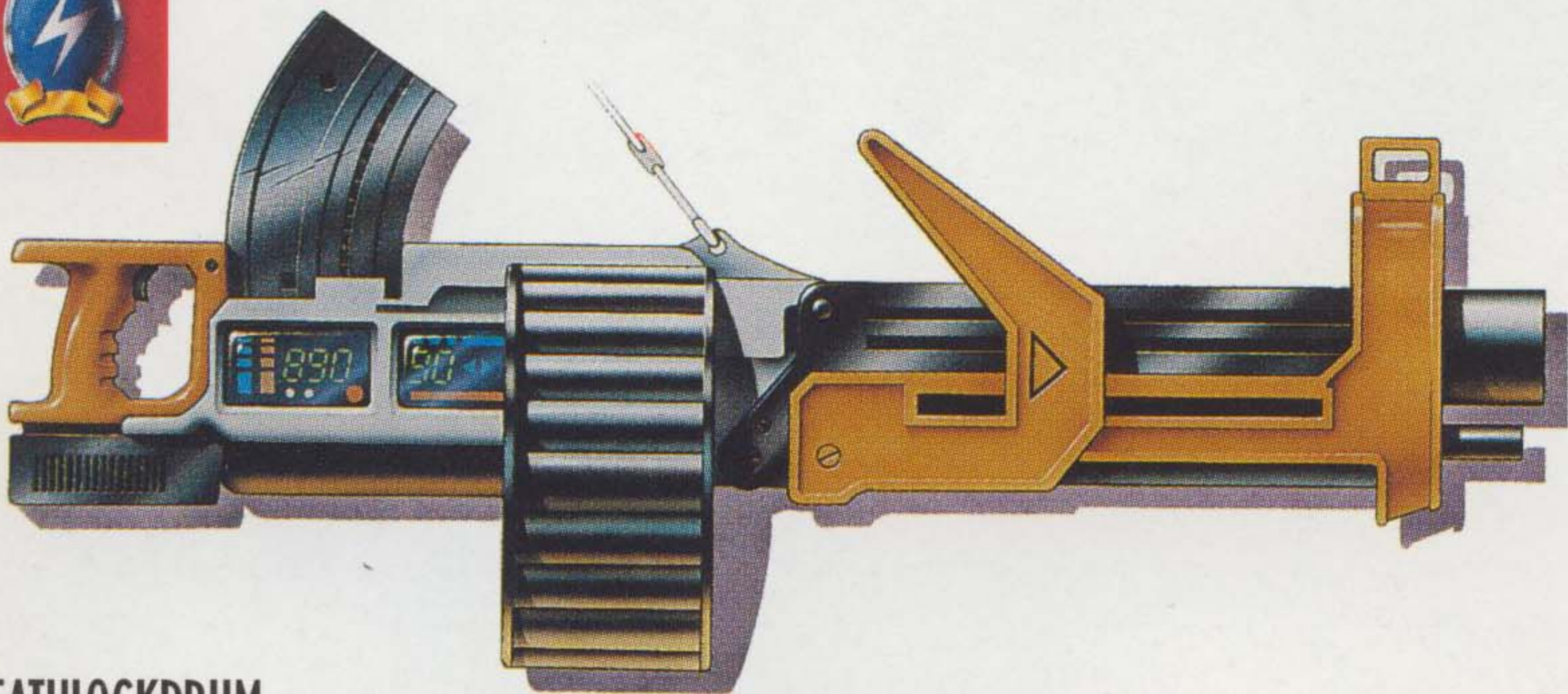
Genom att kombinera trummagasin och bull-pup-teknik har Bauhaus vapentekniker än en gång lyckats skapa det mest lätthanterliga vapnet på marknaden i denna klass. I de allra flesta avseenden är ARG-17 nästan perfekt – så länge man inte tittar på prislappen...



ARG-17

V	L	MAG	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
10,7	80	11	T	M	140/210	19*	3	9	1T6	2	1T10+2	43.000





DEATHLOCKDRUM

DEATHLOCKDRUM

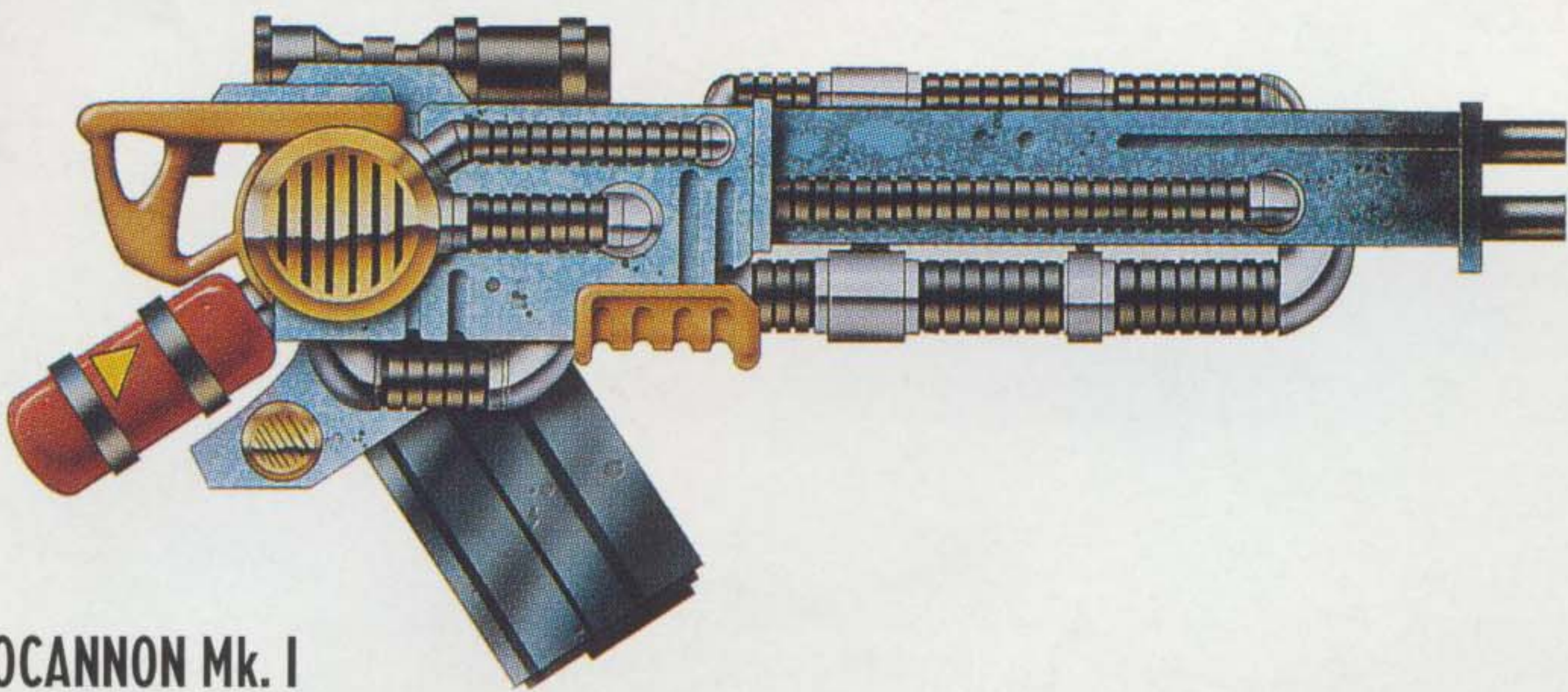
En .50 enkelpipig trummatad autokanon som levereras komplett med inbyggd granatkastare låter dig skapa kontakt med flera mål samtidigt.

DEATHLOCKDRUM

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS
12.9	96	40	J	J	N	N
FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
A	1000	25	2	9	1T10+1	32,700

GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY
—	19	A	100/150	25
OT	EV	#TO	SY	SKA
1	5	1T6	0	1T6



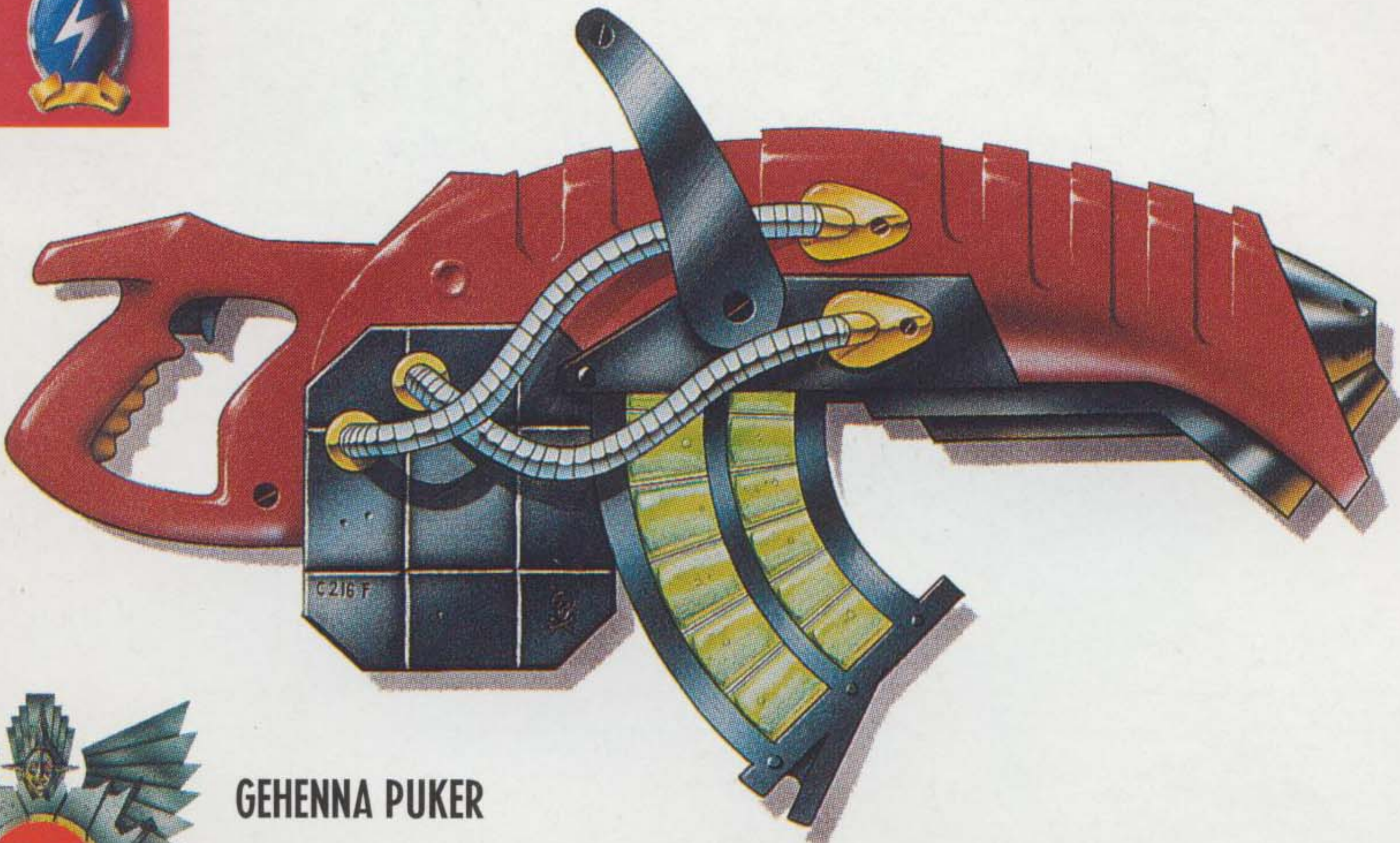
NIMROD AUTOCANNON Mk. I

NIMROD AUTOKANON Mk. I

Nimroden är liten till storleken för att vara en autokanon, och är utrustad med standardutförda över- och underpipor. Den föredras av Doomtroopers för sin manöverabilitet och fruktansvärda destruktivitet. Vid varje attackhandling kan du välja att antingen utföra en 1T6+6 attack eller två 1T10 attacker (med tillhöriga träffmodifikationer för eldstöt).

NIMROD AUTOKANON Mk. I

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS
11.8	83	40	J	N	N	valfritt
FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
A	900	21	2	8	1T6+10	59,700



GEHENNA PUKER

GEHENNA PUKER

Detta är en enorm högteknologisk eldkastare som spyr ut ett moln av antänd plasma som förvandlar allt i sin väg till pyrande aska. Pukern kan avfira sina plasmaladdningar på två olika sätt. Den vanligast formen är att koncentrera all energi på ett mål i en samlad attack. Alternativet är att sprya ett område med eld. Om du väljer att attackera så, slipper du CL modifikationen, men de som blir angripna för fortfarande +3 på deras FV i Undvika. En sådan attack infogar 1T6+6 i skada på varje mål som träffas.

GEHENNA PUKER

V	L	MAG	AX	GLK	KB	KS
25.0	140	7	N	N	N	N
FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
special	20/30	30*	3	9	1T10+10	40,000



LUNA CITY BLUES

ETT INTRODUKTIONSÄVENTYR TILL MUTANT CHRONICLES

INTRODUKTION

Randolph Mercer har ett problem. Han har blivit en mycket populär bricka i maktspelet på Luna, för han känner till saker och ting. Som säkerhetsofficer i Skrapan, korporationen Capitols högkvarter i centrum av de Gamla kvarteren, har han hos så gott som samtliga chefer hittat ett lik i garderoben. Han har också lärt sig att hålla tyst, i synnerhet som det främjar korporationens harmoni.

Mercers popularitet har slutligen lett till hans försvinnande. Kanske har han kidnappats av en annan korporation... kanske fruktade någon korrumpierad Capitol-tjänsteman att han skulle bli avslöjad. Värst av allt... Mercer kanske har blivit frilansare och säljer sina hemligheter till högstbjudande.

I vilket fall som helst är Randolph Mercer alltför värdefull och nyttig för att ströva omkring fritt på Lunas gator. Det är upp till rollpersonerna att spåra honom och återlämna honom till de som säger sig vilja Mercers bästa...

ROLLPERSONERNAS ENTRÉ

Luna City Blues är i första hand avsett för en eller flera frilansare. De accepterar vad som ser ut att var ett enkelt detektivuppdrag, men upptäcker snart att de sitter i en smet som inte ingick i avtalet. Det är dock lätt att sätta in andra typer av rollpersoner om du som spelledare kan tänka dig att improvisera lite kring grundstommen.

Rollpersoner som är anställda inom Capitol får sina order direkt uppifrån. De kan till och med få ansvaret att hyra in lämpliga frilansare (som spelas av andra spelare), och insisterar sedan själva på att delta i sökandet och/eller blir de första frilansarna vänder sig till när det kniper. En del av mystiken kretsar runt varför Capitol-personerna har fått sina order. Om alla rollpersonerna arbetar inom Capitol behövs inte frilansarna. I det fallet rättfärdigar Capitol uppdraget med att Randolph Mercer är en alltför stor säkerhetsrisk för att man ska låta frilansare göra jobbet.

Om rollpersonerna arbetar inom olika korporationer är det upp till spelarna att komma på varför de jobbar tillsammans. Tvinga inte spelledaren att gå igenom detta. Han eller hon kommer inte att vara hälften så engagerad att hitta på ett bra samband.

De andra korporationerna är också intresserade av Randolph Mercer. Om det finns rollpersoner från olika korporationer i gruppen, bör en utav dem få instruktioner att inhämta Mercer och komma på ett bra sätt att motivera de andra rollpersonerna. Pengar är alltid ett bra lockbete, liksom möjligheten att förneka all inblandning. Om de skulle tas till fånga kan gruppens ledare då beskylla någon av de andra korporationerna som finns representerade i gruppen. Slutligen finns möjligheten att ha med Brödraskaps-personer i gruppen. Mystiker arbetar med all säkerhet under täckmantel som frilansare eller korporativt anställda. I båda fallen har de, precis som de andra i gruppen, egna direktiv... t.ex. att ta reda på om Randolph Mercer är en sektmedlem eller ej. Variationerna ovan kan berika handlingen, samtidigt som konflikter inom gruppen ger möjlighet till intressant rollspel. Om du aldrig har spelat rollspel förut rekommenderar vi dock att samtliga rollpersoner är frilansare.

INNAN DU BÖRJAR

Vi har lagt in några olika scener som du kan använda om rollpersonerna kör fast, eller om de klarar uppdragets olika problem för lätt. Men läs först igenom hela äventyret. Intrigen är komplicerad, så det är bäst att du som spelledare känner den väl i förväg. Det gör det också lättare att improvisera.

UPPDRAGET

Eftermiddag, Omkretsen: Det är en kylig höstmorgon i Omkretsen. Zeppelinare brummar svagt i skyn, nedanför de täta molnen som omsluter de



övre våningsplanen på de avlägsna byggnaderna. Med någon timmes mellanrum landar ett och annat fraktskepp i den närlägnade rymdhamnen, och mullrandet får väggarna att viberera. Från gatan nedanför ljuder trafikstockning, skrikande gatubarn och, emellanåt, skottlossning.

Telefonen ringer hemma hos rollpersonerna. Det är en kvinna, vars röst rollpersonerna inte känner igen. «Jag heter Helen,» säger hon. «Jag fick ditt nummer från en av dina gamla klienter som trodde att du kunde hjälpa mig. Jag letar efter en person som jag tror kan vara i fara. Kan jag komma till ditt kontor?»

Helen säger ingenting mer per telefon. Förutsatt att rollpersonerna går med på att ta emot henne (och det är det bäst att de gör, annars slutar



äventyret här) kommer hon till deras kontor en halvtimme senare. Hon har sällskap med en man, klädd i en utmärkande Capitol-kostym. De är ett attraktivt par... unga och ambitiösa. De ser inte ut att vara beväpnade, så frilansarna drar förmodligen slutsatsen att de två inte gästar Omkretsen speciellt ofta. Eller är de extremt skickliga på att enbart använda händerna...

«Tack för att ni hade möjlighet att ta emot mig med så kort varsel,» säger Helen. «Jag är Helen och detta är min man, ähum... David,» säger hon

haltande. Han nickar, men ler inte. «För ett par dagar sedan skulle vi träffa Davids bror, men han dök aldrig upp. Vi försökte nå honom hemma, på telefon, men det var ingen som svarade. Han har inte varit på jobbet heller och ingen vet var han finns. Kan ni hjälpa oss att hitta honom?»

«David» säger aldrig någonting, men han grymtar eller mummlar om han håller med om det någon säger. Helen uppger att hennes svåger var anställd av Capitol, men nämner inte vad han arbetade med. Om rollpersonerna pressar henne svarar hon att «det sa han aldrig.»

«Jag vill inte ni ska tro att jag är någon orolig modersgestalt,» säger Helen, «men för några veckor sedan nämnde han att han trodde någon förföljde honom. Jag antar att hans jobb är väldigt farligt.»

Hon erbjuder rollpersonerna 5.000 marker för att leta rätt på svågern inom tre dagar och föra honom till henne, men om rollpersonerna köpslår kan hon sträcka sig ända upp till 10.000 kardinalmarker.

Den saknade mannen heter Randolph Mercer och adressen Helen ger dem ligger i de lyxiga Apollo Landing-kvarteren, Mindre Mars (*se Luna: En Insiders Guide*). Helen ger också rollpersonerna ett foto, föreställande Randolph och en annan man utanför GRH-rymdhamnen. Den andra mannen är lite äldre och har mörkare hy och svart hår. Det verkar som om han är av Mishimansk härkomst, men många personer med ett förflutet inom Mishima anställs av Capitol. Helen vet inte vem mannen ifråga är. Hon fick fotografiet från Randolph, med posten, för flera veckor sedan. Det medföljde ingen lapp och kuvertet hade ingen avsändare. (*Den andra mannen på fotot är Alex Wai, den kätterska ledaren som dyker upp i scen II.*)

Helen tror inte att Mercer hade några vänner och hon känner inte till några andra släktingar än sig själv och David. Om frilansarna accepterar jobbet ger Helen dem ett telefonnummer där de kan nå henne, varefter lämnar kontoret. Om de inte tar sig an jobbet kommer Helen och den evigt tyste David att försöka övertala dem ytterligare en gång. Om rollpersonerna fortfarande inte åtar sig fallet kan du gå vidare till *Uppdraget i Repris*.

Om frilansarna tar på sig jobbet är Mercers lägenhet i Apollo Landing den enda ledtråden de har att gå på. Om någon av rollpersonerna har kontakter inom Capitol är chansen 1 på 6 (för varje kontakt), att de vet något om Randolph Mercer. Rollpersonerna får i sådana fall veta att Randolph Mercer är en högt uppsatt säkerhetsagent i Skrapan. Ingen av kontakterna känner till någon Helen eller David (Mercer) utifrån rollpersonernas beskrivningar.

VAD SOM EGENTLIGEN PÅGÅR: Både Helen och David arbetar för Capitol och har nu i uppdrag att finna sin försvunna säkerhetsagent, Randolph Mercer. De kommer att hålla ett öga på frilansarna, men inte hela tiden. Om spelarna får för sig att se efter om de är förföljda är det 50% chans (singla slant) att så är fallet. RP måste dock lyckas med ett Perceptionsslag för att upptäcka detta.

SCEN ETT

Apollo Landing, Mindre Mars: Man bor i Apollo Landing för att visa sina vänner och fiender att man har «lyckats» i Capitol. De luftiga flerrumslägenheterna är många gånger större än de nedgångna sjappen i Omkretsen, och de anställda behandlar hyresgästerna som kungligheter. Det är en säker och vacker plats att bo på.

Rollpersonerna måste först ta sig förbi dörrvakten som kan mutas eller distraheras. Om rollpersonerna blir våldsamma mot dörrvakten utjämnas oddsen av fyra Capitol-snutar som råkar passera.

Väl inne letar rollpersonerna lätt upp Mercers lägenhet. Dörren är olåst. När de tittar in ser de att någon har letat igenom och vänt upp-och-ner på lägenheten. När de kliver in hör de oväsen från den borte delen av lägenheten.

Två män i skrynkliga kostymer befinner sig i Mercers sovrum medan en tredje står vakt vid dörren. Rollpersonerna och SLP:na blir överraskade av varandra och ingen får för sig att reagera omedelbart.

Männen är kättare, utsända av Alex Wai, som ska se till att Capitol anklagas för att ha kidnappat Randolph Mercer. De håller som bäst på att sprida ut använda tomhylsor från en Bolter, för att skapa intrycket av att en strid har ägt rum.

De tre männen försöker döda vem som än kommer på dem. De förlitar sig i första hand på sina vapen... i andra hand sina Mörka gåvor. Om de tillfångatas kommer de snabbt att ge efter vid förhör och erkänner då att de skickats utav Alex Wai på Downside Risk... en extremt populär nattklubb i Mindre Mars, mitt i Luna. Deras uppdrag är att ge Capitol skulden för Mercers försvinnande. «Vem bryr sig förresten om Capitol bär hundhuvudet eller ej?» frågar en av dem. «Aporna lär ju inte precis sätta fast sina egna grabbar, eller hur?» Kättarna vet inte varför Alex vill åt Mercer och inte heller hurvida Mercer har kidnappats eller försvunnit av fri vilja. Om rollpersonerna tänker på att visa Helens fotografi kan de tre männen identifiera den mörkhyade mannen som Alex Wai.

Sedan måste rollpersonerna göra sig av med kättarna på något sätt. Om de är smarta ringer de snuten, efter att de sökt igenom Mercers lägenhet. Vid en genomsökning av Iyan hittar de följande föremål:

- Ett gammalt ID-kort som visar att Mercer arbetar för Capitols säkerhetstjänst. Han ser här ut att vara ungefär fem år yngre. Kortets giltighet gick ut någon gång under förra året.
- Ett anteckningsblock med enstaka ord och lösryckta fraser på: «Mrs. Philips, 15:e våningen, fråga ang. saknade fickpengar»,

«Få film framkallad, snacka med tidning ang. foton på VD och hund», «Aeterna formula-filer förvaras på chefens kontor», «Fråga Alex om dosering.»

- En oframkallad filmrulle. Om rollpersonerna framkallar den visar det sig vara fotografier av två mycket attraktiva, unga kvinnor. Fotografierna är tagna då kvinnorna är på väg in i ett kontor, tillhörande en VD som figurerat i nyheterna beträffande någon sexskandal.
- En nyckelring med tre nycklar. Dessa går till Mercers bil, hans skåp och nyckelskåpet i Skrapan, där han förvarar resten av de nycklar han använder i arbetet (d.v.s. nycklar till samtliga lås i hela Skrapan).

Till spelledaren: Det mesta här är till för att distrahera spelarna. Om de känner sig manade att följa «utpressningsmotivet» måste du leda dem tillbaka till handlingen och Downside Risk, där de finner fler och mer relevanta ledtrådar. Påtala det faktum att rollpersonerna vet vem som har Mercer och var de kan hitta honom. Anledningen till hans försvinnande är inte lika viktigt som att hitta honom, innan han blir skadad.

När de väl har genomsökt stället, och tagit hand om kättarna, uppenbarar sig fler problem. När de är på väg att lämna stället dyker två snubbar upp, iklädda långrockar och viftandes med MP-105:or. Tydligt väntade sig inte de heller att det skulle vara någon här, utan öppnar eld med en gång. Om eldstriden med kättarna inte ådrog sig uppmärksamheten från Apollo Landings säkerhetsvakter, så kommer den här att göra det. De två männen kommer att kämpa tills en av dem dör, då den andre flyr ut ur komplexet och försvinner i en väntande bil (en Sachs 9000GL... samma kärra som rollpersonerna senare ser i *Upplösningen*). Om rollpersonerna genomsöker den döde långrocken hittar de ett ID-kort som identifierar honom som Klaus Webern... en fältagent från Bauhaus. De hittar också ett gryntigt spaningsfoto där Mercer, iförd CSS-uniform, utanför Skrapan eskorterar en mörkhyad man (samma som på det första fotot rollpersonerna fick av Helen... klubbägaren Alex Wai) till lobbyn.

LÄTTARE VARIANT: Kättarna är odugliga idioter. De möbelerade om stället totalt, men är borta då rollpersonerna anländer. Däremot lämnade de en rykande cigarett på köksbordet, tillsammans med en tändsticksask från *Downside Risk*. När Bauhaus-agenterna dyker upp kan du styra striden till rollpersonernas fördel, så att de får chansen att genomsöka en utav dem.

HÅRDARE VARIANT: Kättarna hörde rollpersonernas ankomst och ligger i bakhåll innanför dörren till Mercers lägenhet. Rollpersonerna skall ha tur för att lyckas fånga någon av dem levande. Om alla tre kättarna dör, hittar rollpersonerna en tändsticksask från *Downside Risk* (scen II) i den enes ficka.

UPPDRAGET I REPRIS

Mitt på eftermiddagen, Lunas Omkrets. Rollpersonerna får ett telefonsamtal på kontoret. Det är en man, vars röst de inte känner igen.

«Tjena, mitt namn är Jack och jag fick ert nummer av en av dina gamla kunder. Han sa att ni kan spåra försvunna personer. Min försvunna person är min egen bror, Randolph Mercer. Kan vi träffas och tala om saken?»

Om rollpersonerna går med på att träffa Jack kommer han med sin fru i släptåg. De två är äldre än det första paret som frågade efter Randolph Mercer, men deras härkomst går inte att fastställa. De är beväpnade (med Ironfists, om rollpersonerna visiterar dem eller på något sätt få sina gäster att dra vapen), utifrån vilket rollpersonerna kan dra vilken slutsats som helst. Jacks fru tänder i alla fall två cigaretter och ger den ena till sin make, när de sätter sig ner.

«Det var bra att vi kunde träffas så snart,» säger Jack. «Ni förstår... jag är väldigt orolig för min bror. Vi skulle ha rest till, äh, Heimborg tillsammans den här veckan, men han har inte varit anträffbar sedan ett par veckor tillbaka. Kan ni hjälpa oss?»

Om rollpersonerna pressar Jack och hans fru på info om det första paret som frågade efter Mercer, blir de chockade och förvånade. «Åh nej,» säger Jacks fru med darrande händer. «Jag visste att någon var efter honom. Ni måste hitta honom innan någonting händer. Jag kan slå vad om att det är den där äcklige Alex Wai som han tillbringar all tid med...»

Naturligtvis frågar rollpersonerna om Alex Wai. Hustrun räcker fram ett fotografi. Det är ett likadant foto som det rollpersonerna fick av det



första paret. «Den där snubben bredvid Randolph... det är Alex Wai. Han äger en klubb i Mindre Mars som heter Downside Risk. Randolph påstod att de båda skulle öppna en ny klubb tillsammans, men jag tyckte verkligen att det var en dålig idé. Randolph har börjat dricka och vara ute dygnet runt sedan han mötte Alex.»

Hustrun vet ingenting mer om Alex Wai och «kan inte minnas» varifrån hon har fått fotografiet. Jack erbjuder rollpersonerna 7.500 kardinalmarker för att spåra upp Randolph och tala om för dem var han finns. De uppger ett telefonnummer (till ett hotell i Mindre Mars) där man kan nå dem.

VAD SOM EGENTLIGEN PÅGÅR: Jack och hans fru arbetar för Bauhaus. De har förföljt Randolph sedan en tid tillbaka och blev lika förvånade som alla andra då han försvann. De vet det mesta om hans liv och har till och med gått igenom hans post för att få tag fotografiet och kopiera detta. Det var också så de kom i kontakt med frilansarna... de förstod att det skulle bli lättare nu när Capitol redan hade kontaktat dem. Vad de inte vet är att Randolph har invigts som Alex vänstra hand i Semai-kulten.

SCEN TVÅ

Downside Risk, Mindre Mars. Den här klubben är en av de hetaste oaserna i Lunas nattliv. Hundratals välbärgade Capitol-direktörer och andra högt uppsatta chefer kommer hit för att dansa, dricka och träffa det motsatta könet. Vad mångfalden av patronerna inte vet är att Downside Risk också är Alex Weis tillhåll... en kättare i Semai-kulten.

ATT TA SIG IN

Att ta sig in i denna exklusiva klubb är inte lätt... åtminstone inte om man försöker med entrén. En lång kör ringlar fram längs kvarteret och de knubbiga typerna vid dörren verkar välja gäster efter fördelaktigt utseende och uppenbar rikedom. Alla rollpersoner med 25 och däröver i



PER, eller en muta på minst 500 marker, släpps in omedelbart. Alla andra får ställa sig längst bak i kön. Alla som kommer innanför dörren visiteras snabbt och grundligt (-5 på Fingerfärdighet för att smussa in någonting utan att vakterna märker något. Var generös med modifikationerna om rollpersonerna har något klumpigare än en Piranha) innan de släpps in i klubben. Alla vapen förvaras och vaktas av klubbens säkerhetsvakter.

Det går också att ta sig in bakvägen. På byggnadens baksida finns det lagerportar och personaldörrar. Varje ingång bevakas av en obehäpnad vakt (se SLP) och lagerportarna bevakas av tre beväpnade vakter. Vakterna och hejdukarna kan inte mutas och är svåra att distrahera. Eventuell skottlossning kommer att väcka de lokala polispatrullernas uppmärksamhet, liksom fler vakter inifrån. Ytterligare två vakter finns vid köksingången, samt vid ingången till logerna.

HUVUDPLANET

Downside Risks huvudplan är fyllt av människor. Ljudnivån är hög och trängseln besvärlig... för att inte säga klaustrofobisk. Stroboskopljus och de glittrande kloten i taket gör det mycket svårt att se tvärs igenom lokalen (-3 på Perceptionsslag om rollpersonerna letar efter kända ansikten). Ett mycket högljutt band har intagit scenen och spelar väldigt bra musik.

Det finns ungefär ett dussin obehäpnade hejdukar och två beväpnade vakter på golvet hela tiden (-3 på Perceptionsslaget för att identifiera dem vid åsyn). Om någon rollperson drar ett vapen eller utdelar ett slag kommer minst en hejduk se detta. Golvet är också under uppsikt från ett bevakningsbås som ligger rakt ovanför klubbens andra plan. Dansgolvet, som ligger några få steg lägre än huvudplanet, är lika smockfullt som resten av stället. I dess mitt står en enorm telegrafplotter som spottar ut en bred pappersremsa med de aktuella aktiekurserna, direkt från Luna Central Exchange. Remsan mynnar ut på ovasidan av den skinande blanka maskinen och fortsätter sedan sin bana i takhöjd, utmed väggarna. Vid den bortre väggen finns baren. Näst intill alla drinkar som människan har uppfunnit går att beställa här... från trendiga nedfrusna drycker till forntida årgångsviner. Det går också att beställa mat, vilken tillagas i köket bakom baren.

SLP:ER PÅ HUVUDPLANET

Om någon rollperson frågar efter Alex Wai kommer denne att föras till bevakningsbåset och förhöras, varpå vakterna säger att Wai inte finns här och sedan kastar ut rollpersonen från baren. Om de frågar bartendern vet han ingenting, men kallar omedelbart på en vakt som slänger ut rollpersonerna.

Om rollpersonerna frågar en servitris eller värdinna säger hon att «Jag har inte sett honom idag, men han brukar vara på kontoret ändå». Hon pekar även ut var kontoret ligger... på andra sidan dörren i den bortre änden av balkongen, en våning upp. Därefter eskorteras hon iväg utav en hejduk och viskar förskräckt «nej, nej, nej».

Bandet spelar extremt högt, men om någon bryr sig om att lyssna till texten lyckas de snappa upp refrängen. «Kardinalen ljög! Kar-di-nal-en ljöööög!» om och om igen. Det är inte lätt att urskilja resten av texten, men några lösryckta fraser, som t.ex. «Du måste passa dig för dig själv» och «Våra lögnar är bättre än deras sanning, om lögnerna får dig att gå längre», går att uppfatta. Dansarna älskar den (den går utmärkt att dansa till) och många sjunger, nästan medvetslösa, med i texten. Bandet tjänar Semai-kulten genom att driva in sina texter i publikens undermedvetna, där de frodas och kanske får eget liv. Ju mer frustrerad lyssnaren är över sitt liv... desto effektivare blir texten. Var, om någonstans, hittar man fler frustrerade, avundsjuka åhörare än på ett ineställe för trendiga Capitol-ungdomar («yuckies»).

Ett par utav Alex Wais kättare befinner sig på dansgolvet för att hålla folkmassan i rörelse och, ibland, bjuda in en eller två (både män och kvinnor) personer till ett "privat party" på övervåningen. Om de tackar ja (och en rollperson kan mycket väl bli inbjuden... i synnerhet om dennes PER är 25 eller högre), bjuder huset på ett urval av medicinska piller (se *Partyrummet*) att komma tillbaka efter stängningsdags. Detta är en utav Wais huvudsakliga rekryteringsmetoder, och hittills har de framgångsrikt resulterat i ett dussintal kättare (första och andra graden) utspridda på de större kontoren i Mindre Mars.

Om rollpersonerna visar fotografiet på Randolph Mercer för någon av besökarna hittar de eventuellt (efter 2T6 försök) en gäst som känner igen honom. «Jag såg honom så sent som igår. Jag tror han känner ägaren, eller något sånt», men det är också allt han vet.

DE BAKRE RUMMEN

Utrymmerna i den bakre delen av byggnaden utgör förråd, kök, badrum, samt kontor för chef och personal. Bakom scenen finns ett

flertal gröna rum för artister, samt fler förråd och badrum. Här finns också ett kontrollrum för ljud och ljus på på scenen, såväl som klubben i övrigt.

SLP:ER I DE BAKRE RUMMEN

Tre beväpnade vakter flanerar bland de bakre rummen, en av dem är ständigt posterad vid backstage-ingången.

ÖVERVÅNINGEN

Utmed väggarna på huvudplanet löper en bred balkong som kan nås via en spiraltrappa i varje hörn av klubben, samt genom en dörr som går till klubbens kontor. Det är hit Wais kättare för sina utvalda gäster, till det privata partyt.

Bevakningsbåset är beläget precis ovanför dansgolvet mitt och tvåvägsspeglar, på tre utav båsets fyra sidor, gör det möjligt för vakterna att överblicka aktiviteterna. Båset hyser också några fylleceller där alltför berusade kunder får nyktra till. Här finns faktiskt ett fyllo som, i händelse av att rollpersonerna befinner sig i båset när det inte är någon vakt där, muttrar att han, när han gick fel i jakten på närmsta toalett, såg ett «monster». Han upprepar detta i några olika varianter: «Letade efter toaletten... monster... toaletten där nere... gick fel och monster... där nere», och så vidare.

WAIS KONTOR

Bakom en omärkt dörr på ovanvåning ligger Wais kontor, varifrån man har uppsikt över klubben. Inredningen består av ett skrivbord, en radio, en TV och flera dokumentskåp. Genom ett stort panoramafönster, som upptar hela den vänstra väggen, kan man överblicka Mindre Mars. I mitten av vyn får man en glimt av Skrapan, innan den försvinner bort bland molnen.

Ett lyckat Perceptionsslag (-4) röjer ett hemligt golvfack under skrivbordsstolen. Där finner rollpersonerna en metallåda (tung nog att vara gjord i stål) med Capitol-örnen ingraverad. Den är låst, men ett lyckat slag för Mekanik (-2), eller 3 poängs skada från något vapen, öppnar lådan. Inuti finns en kristallflaska, insvept i siden, halvfyllt med en svagt lysande, pärlemofärgad vätska. På en namnskylt, fäst på undersidan av lådans lock, finns ordet «Aeterna» ingraverat, tillsammans med en samling pyttesmå siffror. På en bit maskeringstejp, virad runt kristallflaskans hals, står det «SISTA DOSEN», försiktigt skrivet med en filtpenna. I lönnfacket hittar de också, utöver lådan, en autoinjektor med en tom kristallflaska... identisk med den som låg i lådan.

Wais planeringskalender ligger under en bunt papper på skrivbordet. Där finns otaliga obetydliga noteringar, som t.ex. «förfälska utskäknings-tillstånd eller fixa muta» och «fylla på barsortimentet». Morgondagen har dock bara en enda anteckning: «Möte med Mercer och andra i Skrapan».

Från kontoret kan man också nå det privata partyrummet där Wai och hans tjänare gör sitt bästa för att förvränga oskyldiga, unga sinnen.

PARTYRUMMET

Attraktiva och ensamma människor på dansgolvet bjuds upp hit för att delta i klubbens exklusiva «privata party». De som accepterar inbjudan behandlas med ett exotiskt urval av droger, musik och andra dekadenta nöjen (SL bör beskriva dessa nöjen till den värsta nivå spelarna tolererar. Chocka dem, men gör dem inte illa till mods). Rummet är fullt av skyhöga, halvnakna människor som, om de orkar, dansar omkring eller ligger utslagna på belamrade soffor. Här finns också två välkända personer (kättare) som ser till att partyt håller igång, och pratar med sina gäster om deras framtid och en «alternativ livsskådning» som kan ta dem längre än Kardinalens tomma ord. Många bjuds att komma tillbaka efter stängningsdags för att möta Mr. Wai och indoktrineras i hans kult. Resten traskar hem och är så borta att de inte minns något av det som hänt på klubben.

Om någon oväntad «gäst» dyker upp kommer Kättarna att i första hand använda sina Mörka gåvor, istället för sina vapen, och på så sätt oskadliggöra inkräktarna utan att panik utbryter. Om detta inte lyckas försöker de få så många oskyldiga människor som möjligt, mellan rollpersonerna och sig själva, för att sedan fly mot hissen och ta sig ner.

Om Kättarna lämnar rummet, eller dödas, kommer hälften av



«partynissarna» bokstavligen att försvinna i tomma intet. De var illusioner som skapats av Kättarna för att undanröja gästernas misstankar och hålla dem förnöjsamt engagerade.

KÄLLAREN

Hissen förbinder övervåningens administrativa kontor, huvudplanets lagerutrymmen och de underjordiska förrådsutrymmena. Den är lite ryckig och instabil, men trots allt byggd med den mest sofistikerade teknologi som finns att uppbringa, utan att då jämföra med Cybertronics system. Hissen styrs manuellt. Precis utanför hissen finns klubbens förrådsutrymme. Detta är fyllt av inplastade stolar, lådor med glas, serviser, bestick, silver och nytvättade dukar, samt allt annat som behövs för att driva en klubb. Rummet är upplyst av en enda, naken glödlampa, hängandes mitt i taket, som kastar fladdrande skuggor på väggarna.

I rummets bakre del finns en hemlig dörr (upptäcks med ett lyckat Perceptionsslag (-2), eller om RP:na börjar riva ner hyllor och liknande). Dörren leder till en lång, mörk passage som verkar sträcka sig flera meter ner i underjorden och eventuellt svänger sedan. Om RP:na går in i den mörka gången blir de varse tre Kätterska legionärer på vakt (se *Semai-avsnittet* i denna regelbok för legionärernas stridsvärden). Golvet är vått, så all förflyttning begränsas till en ruta per stridsrunda, såvida RP:na inte lyckas med ett SMI-slag i varje stridsrunda de försöker röra sig fortare.

SVÅR VARIANT: Ett par Kätterska legionärer lurar redan i skuggorna i förrådsrummet, beredda att anfälla om RP:na kommer för nära den hemliga dörren.

MÖTESSRUMMEN

I slutet av korridoren ligger mötesrummen, det är här Wai och hans gelikar träffas för att diskutera kultens trosinriktning och planer. Rummen är rikt utsmyckade, på bekostnad av Wais lätt förvärvade rikedomar. Ett flertal av de mindre rummen tjänar som bostad åt kultens medlemmar.

Det stora rummet har ett stort bord i dess mitt, omringat av välstoppade stolar. Rummet är svagt upplyst av gaslamporna i hörnen. I den ena änden står ett bokställ med en läderinbunden bok, försedd med Semais symbol på omslaget (RP:na känner igen symbolen när de ser den). Om de öppnar boken upptäcker de att det är en pervers, blasfemisk skrift som kulten använder för att lära sig nya hemligheter inom Apostelns Mörka symmetri. Den som läser mer än ett par rader i den här boken måste göra ett lyckat PSY-slag, eller förlora en KP i huvudet.

På väggen hänger också en officiell sidenmålning, föreställande Kardinal Durand XVI, med åtskilliga pilar kastade i sig. Någon har också skrivit ordet «LÖGNARE» över Kardinalens ansikte, med en tuschpenna.

SLP:ER I MÖTESRUMMEN

Det finns fem Kättare, plus Alex Wai och hans nya lärjunge, Randolph



Mercer. Dessutom stryker en Callistonisk innästlare, med kunskaper om Semais Mörka symmetri omkring bland mötesrummen.

Om skottlossning utbryter, eller någonting annat stör friden i korridoren som leder till mötesrummen, kommer de fem Kättarna att ta tag i problemet medan Wai och Mercer flyr via bakdörren, under Innästlarens beskydd. De hoppar in i en bil som de har parkerat i kloakerna, och flyr innan RP:na hinner slå sig förbi de fem Kättarna och Innästlaren, men inte utan att RP:na hinner se Wai och den medvillige Mercer.

I den skyndsamma flykten lämnar Kättarna kvar några buntar med papper på bordet i det stora rummet. De utgör skisser på Skrapan... Capitols högkvarter i Gamla sta'n. Någon har dragit cirklar runt vissa våningar och ritat pilar mot särskilda korridorer. I närheten av Skrapans topp har ett rum, märkt «PHARMACEUTICAL R&D», ringats in med rött.

Vid sidan om den röda ringen har man kraffsat ner ordet «AETERNA».

En av mapparna har ordet «KONFIDENTIELLT» stämplat på omslaget. Det visar sig vara ett långt, medicinskt dokument vars innebörd inte framgår för någon med mindre än FV 10 i Medicin. Om ingen av RP:na kan tyda dokumentet, vet de åtminstone att det är medicinsk pappersexercis och till vilken yrkesgrupp de skall vända sig för att få det «översatt». Om någon av RP:na har kompetens nog att förstå dokumentet, räcker det med att läsa några få sidor för att bilden ska klarna. Dokumentet är en rapport om forskningen kring en högst experimental drog, kallad Aeterna, som forskarna tror kan stoppa effekterna av åldring med upp till 50 år per dos. Aeterna är med andra ord ett elixir som gör att man bli odödlig. RP:na kan antagligen lista ut att Wai ska stjäla det med hjälp av Capitols saknade säkerhetsofficerare.

LÄTTARE VARIANT: Om spelarna inte förstår sambandet kan SL påpeka Wais och Mercers avsikt.

UPPFÖLJNINGEN

Nästa dag, Omkretsen. Telefonen ringer och vem som än svarar känner igen «Helens» röst... från den först berörda «familjen». Så fort hon förstår att det är «rätt» person som svarar säger hon bara följande: «Jag har fått ett problem på halsen. Ni vet vem jag är. Mercer är en säkerhetsrisk och han måste stoppas. Ni är de enda som vet var han finns. Jag betalar er tuffingar 25.000 kardinalmarker för att sätta en kula i hans huvud, men jag betalar inte en marker om han bryter sig in i Skrapan idag. Jag kan inte informera CSS. Om de fick veta att jag totalt har tappat greppet om situationen skulle de döda mig... också. Om ni vill ha pengarna... se till att Mercer dör. Jag hör av mig».

Hon lägger på, och det var det. Om RP:na får förföljelse av det här kan du, utan att slå Perceptionsslag, tala om för dem att de är skuggade nästa gång de kollar efter (kom ihåg att de har skuggats av Bauhaus och Capitol hela tiden, även om förföljarna tappade spåret inne på Downside Risk). RP:na har nu lite tid över till att planera nästa drag. Telefonen ringer igen, precis när de är på väg ut. Denna gång är det «Jack»... från den andra berörda «familjen».

«Hallå, det är Jack här. Jag skulle bara höra hur det går med efterforskningarna. Frugan är helt nedbruten av allt det här och hon är övertygad om att han har hamnat i fel sällskap».

Till skillnad från den mordiska «Helen» är Jack villig att tala med RP:na. Konversationen kan ta lite olika riktningar, så SL får improvisera en del. Här är en lista på möjliga frågor och hur Jack kan tänkas besvara dem.

Uttalande: «Vi tror att Randolph kan vara en Kättare».

Svar: Åh nej, vi var rädda för det. Kan ni rädda honom? Ingripa? Om ni bara tar honom levande kan väl Brödraskapet bota det hela, tror jag».

Uttalande: «Vem jobbar du egentligen för?»

Svar: «Hur vågar ni påstå något sådant? Vi vill bara ha Randy tillbaka i våra liv... välbehållen och livlig».

Uttalande: «Fler än ni har anlitat oss för att hitta honom, men de vill se honom död».

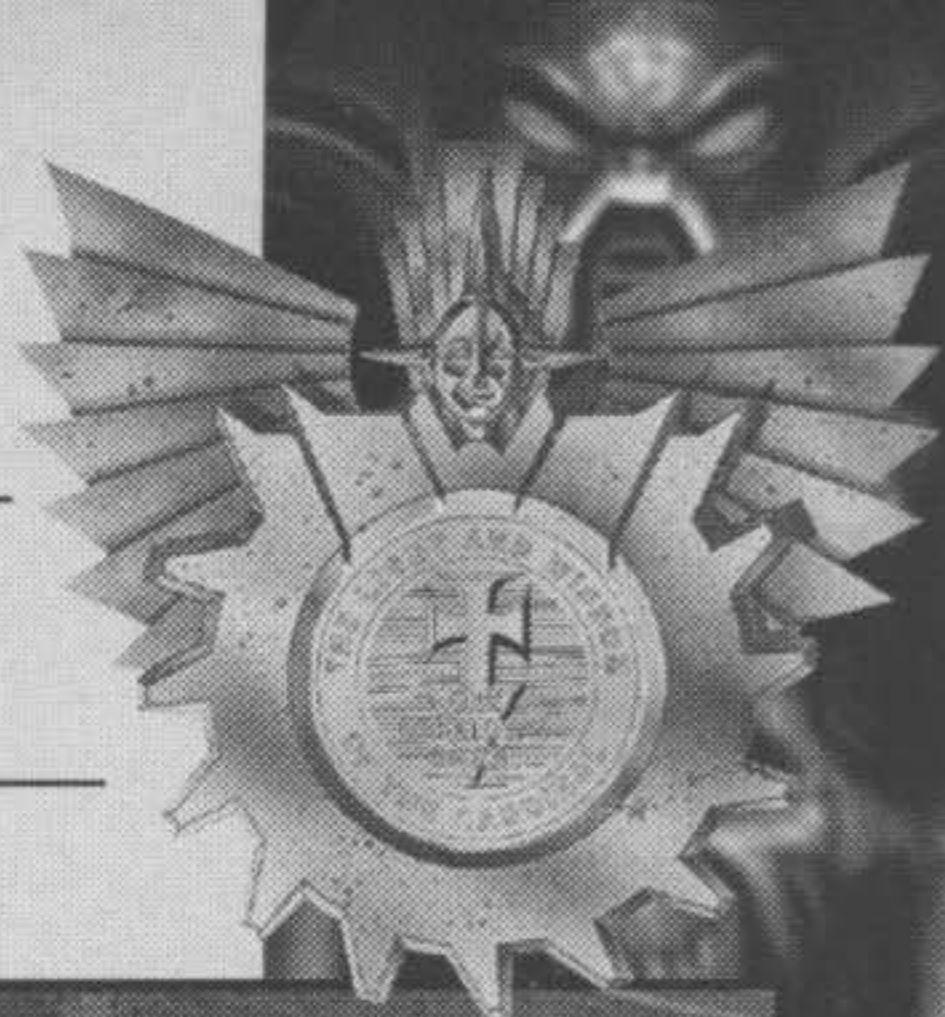
Svar: «Snälla ni, låt inte det hända! Jag tror det kan vara hans arbetsgivare. Han var inblandad i några känsliga detaljer i Skrapan. Jag tror till och med att han var säkerhetsansvarig där».

Uttalande: «Vi vill ha bättre betalt».

Svar: «Jag vet inte om jag kan ge er mer. Hur mycket hade ni tänkt er?» Han går så högt som till 20.000 kardinalmarker om RP:na slår ett lyckat slag för Köpslå.

Det viktiga här är att Jack håller fast vid sin historia och att han är beredd att öka på RP:nas arvorde, bara de ser till att Mercer återbördas med livet i behåll.

Nu är det upp till RP:na Ta kål på Mercer för mer pengar, eller fånga in honom levande och föra honom i «säkerhet».



SCEN TRE

Natt, Skrapan. Capitols skyskrapa är ett tekniskt mirakel. Den sträcker sig mer än 170 våningar upp i skyn och inrymmer korporationens Luna-ambassad, liksom de flesta av alla kontor som sköter Capitols förehavanden på Luna. Byggnaden är upplyst även på nätterna och har en egen vaktstyrka på 200 hårt tränade vakter... främst före detta militärer. Mercers fördel är att han jobbar där och känner stället utan och innan... RP:na måste klara sig själva.

Närhelst de kommer till Skrapan (även mitt på dagen) finner de Wais bil, parkerad i en närliggande gränd. Huven är fortfarande varm, så de kan inte ha mer än en halvtimmes försprång.

Faktum är att de endast har ett par minuters försprång. Efter lite grundläggande spaningsarbete kan RP:na konstatera att Wai, Mercer och tre kätterska hejdukar precis har nått Skrapans lobby och som bäst argumenterar med vakterna där. De ser inkräktarna gå in... Mercer säger någonting och Wai gör en rörelse med handen. Vakterna sätter sig lugnt ner och återgår till sina poster. Wai har precis «lugnat ner» dem.

Om RP:na är kvicktänkta kan de avbryta hela händelseförloppet genom att öppna eld mot lobbyn, vilket leder till en trevägs eldstrid ute på gatan, istället för inuti byggnaden. Gå genast till *Eldstriden* i slutet av *Scen Tre*.

HAKA PÅ

Om RP:na försöker ta sig in genom lobbyn blir de genast stoppade av vakterna... dessa har order från Alex Wai att inte släppa in någon efter dem. Vakterna vet inte varför de har sådana direktiv... bara att de ska hålla RP:na tills dess att extra vakter anländer. Om RP:na försöker ta sig in ändå, kommer vakterna att göra allt för att stoppa dem.

RP:na kan också försöka ta sig in i byggnaden via det underjordiska parkeringsgaraget. Härifrån går det hissar till lobbyn. I lobbyn i anslutning till hissarna finns det, tre beväpnade vakter som visiterar alla besökare som kommer från garaget.

Slutligen återstår de mer vågade alternativen, som att t.ex. landa på taket. Det finns fem vakter på taket. Såvida RP:na inte kan visa upp ett landningstillstånd, utfärdat av högsta möjliga Capitol-instans, låter sig vakterna inte övertygas om deras oskyldighet. Vakterna på taket är beväpnade med stationära, förbättrade M89:or. Om kulsprutorna avfyras försätts hela Skrapan i högsta beredskap och samtliga vakter förbereder sig på ett fullskaligt anfall.

VÄL INNE

När RP:na väl har kommit in måste de hitta skurkarna. Att dessa är på väg mot forskningslaboratorierna i närheten av Skrapans topp, borde inte vara särskilt svårt att lista ut. Om RP:na var noga med att kolla igenom pappren i Wais mötesrum, vet de att laboratorierna ligger på 90:e våningen. I annat fall måste de hitta en guide över de olika våningarna, och en sådan finns bara uppsatt i lobbyn på första våningen (våningarna är inte markerade i hissen). Ett alternativ är att söka igenom alla våningar, men det skulle ta flera timmar.

Åtskilliga våningar är «låsta» från hissen om man inte har nyckel: direktörernas kontor (våningarna 165-170), registerhållningen (våningarna 30-40), samt forskning och utveckling (våningarna 85-100). Låset i hissen kan forceras med ett lyckat Mekanikslag (-3). Varje säkerhetsvakt har dessutom en knippa med nycklar med vilka de kan låsa upp dörrarna till de aktuella våningarna.

RP:na kan också försöka med trapporna. Även här är dörrarna till ovan nämnda våningsplan låsta, och chansen att forcera låset är densamma. Det går givetvis att skjuta sig igenom dörren, men detta tillkallar vakterna på den aktuella våningen, såväl som vakter från planen under och ovanför.

Slutligen återstår även här en del våghalsiga alternativ. Hisschaktet är ett av dem. Att ta sig ner längs fasaden är ett annat. Tänk dock på att den närmaste, öppna våningen ovanför den 90:e våningen, är 101:a våningen. Det krävs med andra ord över 30 meter rep för att ta sig ner till laboratorierna.



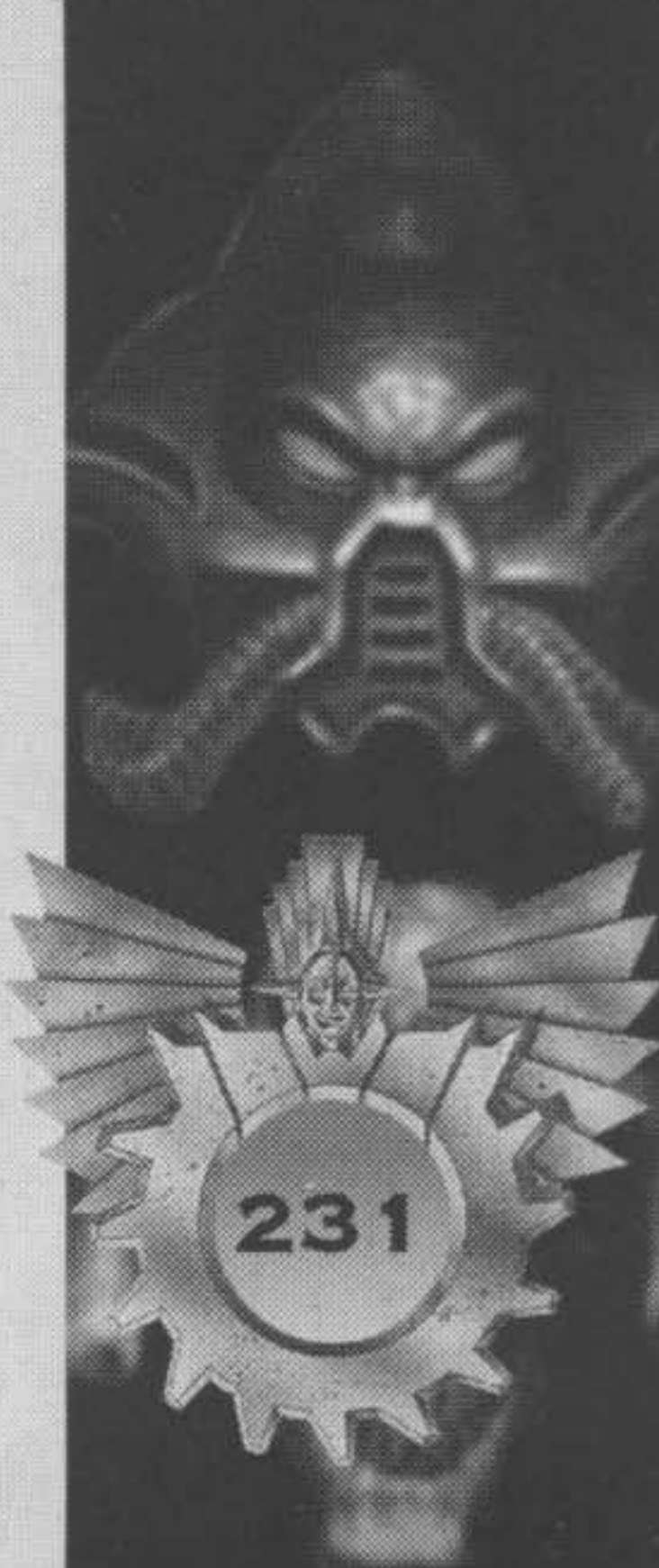
På varje våning finns det en vakt vid hissen och två stycken som patrullerar våningen.

Ödsla inte för mycket tid på att få RP:na till den 90:e våningen, utan låt dem slå några färdighetsslag och se till att de kommer dit så att eldstriden kan börja.

ELDSTRIDEN

Laboratorievåningen är en bra plats att genomföra en eldstrid på. Där finns dussintals glasväggar som väntar på att förvandlas till småskärvor, och högviss med flaskor, tuber, brännare och eldfarliga kemikalier som kan ge upphov till flammande sjöar på golvet. Använd din fantasi och se till att striden tar fart.

En modifikation på -2 gäller för alla skott som passerar genom





avskiljande eldhav och intakta glasväggar, tills dessa är borta. För att inte snubbla över glas och bråte på golvet krävs ett lyckat SMI-slag (-3). Det dyker säkert upp fler hinder... använd din fantasi.

Det behöver väl inte sägas att kättarna inte ger sig utan strid. Så fort striden har börjat försöker Wai och Mercer däremot fly. De lämnar lakejerna bakom sig, så att rollpersonerna stöter på lite motstånd. Wai kommer att skapa två illusioner av sig själv... en som flyr via hissen och en som flyr via trapphuset. Den riktige Wai är han med Mercer i hämlarna. Om han genomskådas använder han Hjärnkontroll (han har numera 12 kvar i PSY) för att ta sig förbi «problemet». Skulle inte detta fungera framanar han ett dimmoln (Svepning) för att dölja sin flykt. Om han blir skjuten använder han Motstå smärta och fortsätter flykten.

Eventuellt, efter en intressant jakt ner genom byggnaden (glöm inte vakterna på alla våningarna), konfronterar RP:na Wai och Mercer i lobbyn. Säkerhetsvakterna påverkas inte längre av Wais krafter och diskriminerar

därför varken Wai, Mercer eller RP:na... såvida dessa inte gör någon dumhet. Om Wai trängs in i ett hörn kommer han att hålla en pistol mot Mercers huvud och ta honom som gisslan.

SL måste släppa tyglarna och låta händelsernas utveckling avgöra vad som händer näst. Varje spelgrupp kommer att lösa det här på olika sätt.

LÄTTARE VARIANT: Vakterna inser att RP:na försöker fånga de ursprungliga inkräktarna och ställer sig på rätt sida med en gång, vilket sätter stopp för Wai och Mercer... en gång för alla.

SVÅRARE VARIANT: Vakterna öppnar eld mot alla, vilket leder till en trevägs eldstrid som måste vinnas. Av alla...

UPPLÖSNING OCH EFTERSPEL

Utanför väntar «Helen», Capitol-kvinnan som först anlitade spelargruppen, iklädd långrock och solglasögon. Om RP:na valde att göra slut på Mercer, och hon med säkerhet vet att de har lyckats, går hon tyst fram till en av dem, tar av sina solglasögon och räcker fram en check som är god för ett uttag på 25.000 kardinalmarker från ett anonymt konto i Bank of Mars. Därefter försvinner hon ut i folkhavet och ut ur rollpersonernas liv.

Utanför väntar också en Sachs 9000GL... en utav de dyraste och mest ultra-luxuösa sedaner som producerats av Bauhaus. En av RP:na lägger märke till bilen. Precis då glider en av de tonade rutorna ner och «Jack»...

den andra berörde «familjemedlemmen» uppenbarar sig gestikulerande åt dem. Om de överlämnar Mercer (vilket förutsätter att de har honom... levande) räcker «Jack» över en skriven kredit, god för ett uttag på 20.000 kardinalmarker från ett anonymt konto i Bauhausbanken. Just vilken bank krediten är utställd från lägger RP:na inte märke till förrän Sachsen har rullat iväg... med Randolph Mercer storögt stirrande ut genom bakrutan, skrikandes på hjälp...

För RP:nas del återstår det inte mycket mer att göra än att ta en drink och räkna vinsten. De har precis avslutat ett fall som kunde ha varit hämtat ur *Luna City Blues*.



SLP:ER

ALEX WAI (SCEN 2: FLYKTEN, SCEN 3)

SEMAI-KÄTTARE, NIVÅ 5

STY 12

FYS 13

SMI 13

INT 14

PSY 30

PER 18

Förflyttning: 3/225

Handlingar: 5

SB: +1

Huvud 4, arm 8, mage 8, ben 9, bröst 9

RELEVANTA FÄRDIGHETER

Slagsmål 15

Kastvapen (Jahkt) 14

Pistol 15

Lätta automatvapen 12

Smyga 10 (men hans Mörka gåvor kan förbättra detta)

Markfordon 11

Undvika 8

Perception 10

UTRUSTNING

HG-14 hagelgevär (gatuversion)

MP-105 pistol

2 extra magasin

Förstärkt långrock (RF: 3 över hela kroppen, utom huvudet. 50% chans att rocken skyddar benen)

MÖRKA GÅVOR

Blindhet

Motstå smärta

Svepning

Hjärnkontroll

Illusion

PERSONLIGHET

Alex Wai är en manipulerare och ett kontroll-freak, utan samvetsqual. Han tror verkligen på sin kult, vars mål är att ta makten ifrån korporationerna. Anledningen är att dessa, enligt Wai, tar för mycket från folket och ger till Brödraskapet, vilket ännu inte har fört något gott med sig. Han har framgångsrikt drivit sin klubb i flera år nu och tolererar varken jämkning eller struntprat. Antingen tar man det han erbjuder, eller är man inte värd hans gåva.

När han utövar den Mörka symmetrin föredrar han att förvirra sina fiender, hellre än att rätt och slätt döda dem. Han frammanar flera illusioner av sig själv, som flyr i olika riktningar, och «bygger om» sin flyktväg (genom att t.ex. sätta upp illusionära väggar) så att det verkar helt omöjligt att han verkligen tog den vägen. Om han hejdas av någon använder han Hjärnkontroll... något han, om nödvändigt, offrar sina sista PSY-poäng på, för att slippa bli fångad. På dem han ser som mindre hot lägger han Blindhet.

RANDOLPH MERCER (SCEN 2: FLYKTEN, SCEN 3)

SEMAI-KÄTTARE, NIVÅ 1

STY 14

FYS 15

SMI 13

INT 10

PSY 14

PER 12

Förflyttning: 3/225

Handlingar: 3

SB: +1

Huvud 3, arm 6, mage 6, ben 7, bröst 7

Relevanta färdigheter

Slagsmål 15

Närstridsvapen (kniv i kängan) 13

Parera 10

Pistol 13

Lätta automatvapen 11

Markfordon 10

Undvika 9

Perception 9

MÖRKA GÅVOR

Svart eld

PERSONLIGHET

Randolph Mercer var en gång en god man, men girighet, och missnöjet med sin karriär, gjorde att han anslöt sig till Alex Wai. Genom intensiv hjärntvättning lyckades Wai förmå Mercer att omvärdera sin patriotism gentemot Capitol och «köpa in sig» i kultledarens planer på att stjäla Aeterna-formeln.

Utan Alex vägledning är Mercer bara en marionett utan dockskötare. Han är oförmögen att agera och fatta beslut. Om någon skulle försöka skada Wai kommer Mercer att försvara sin mästare intill döden. Om Wai däremot skulle dö kommer besvärjelsen att släppa och Mercer blir genast ångerfull.

SEMAI-KÄTTARE (SCEN 1, 2, 3)

HÄDISKA SKURKAR

STY 9-13

FYS 10-12

SMI 10-13

INT 8-10

PSY 12-15

PER 16-10

Förflyttning: 3/225

Handlingar: 3

SB: ±0 till +1

Huvud 3, arm 6, mage 6, ben 7, bröst 7

RELEVANTA FÄRDIGHETER

Slagsmål 10

Kastvapen (Jahkt) 10

Pistol 10

Lätta automatvapen 10

Undvika 6

Perception 8

MÖRKA GÅVOR (EN PER SKURK)

Blindhet

Motstå smärta



Svart eld
Svepning (Semai)

UTRUSTNING

Sherman Ironfists
2 extra magasin
Förstärkt långrock (RF: 3 över hela kroppen, utom huvudet. 50% chans att rocken skyddar benen)

PERSONLIGHET

Vad kan man säga? De är korkade skurkar som finner mycket nöje i att utklassa svaga människor och manipulera stackare, precis som deras boss, Alex Wai, har lärt dem. Naturligtvis besvarar de alla oväntade händelser med vrede, och eftersom de fortfarande är oerfarna Kättare förlitar de sig på vapen framför sina Mörka gåvor. De är kanonmat, men spela dem som riktigt förbannade...

BAUHAUS-AGENTER (SCEN 1, EFTERSPEL)

FÄLTAGENTER

STY 11-14
FYS 12-15
SMI 12-15
INT 10-13
PSY 10-13
PER 11-15

Förflyttning: 3/225

Handlingar: 3

SB: +1

Huvud 3, arm 6, mage 6, ben 7, bröst 7

RELEVANTA FÄRDIGHETER

Slagsmål 12
Pistol 14
Lätta automatvapen 10
Undvika 7
Perception 9

UTRUSTNING

MP-105
2 extra magasin
Bauhaus ID-kort
Förstärkt långrock (RF: 3 över hela kroppen, utom huvudet. 50% chans att rocken skyddar benen)

PERSONLIGHET

Här behövs ingen detaljerad beskrivning eftersom att de antingen dör, flyr eller observeras vid Efterspelet då «Jack» hämtar Mercer. De är blonda, attraktiva och muskulösa, men inte speciellt pratsamma. Om de måste säga någonting talar de med en svag Bauhaus-brytning.

VAKTER OCH HEJDUKAR PÅ DOWNSIDE RISK (SCEN 2)

OSKYLDIGA SKURKAR

STY 9-13
FYS 10-12
SMI 10-13
INT 8-10
PSY 7-9
PER 6-10
Förflyttning: 3/225
Handlingar: 3

SB: ±0 till +1

Huvud 3, arm 6, mage 6, ben 7, bröst 7

RELEVANTA FÄRDIGHETER

Slagsmål 14
Pistol 10
Lätta automatvapen 10
Gevär 14 (för hagelgevär)
Undvika 6
Perception 9

UTRUSTNING (PISTOLEN BÄRS ENDAST AV BEVÄPNADE VAKTER)

PSA MK. XIV «Aggressor»
1 extra magasin
Skottsäker väst (RF: 3, endast mage och bröst)

PERSONLIGHET

Mindre pratsamma SLP:er. De här grabbarna är uppenbart hårdhänta och har svårt för att skilja slödder från hederligt folk. När de ser trubbel, ser de till att detta hamnar utanför dörren. Om de känner sig hotade eller numerärt underlägsna kallar de på beväpnad förstärkning så fort som möjligt. I klubblokalen finns tre M516S hagelgevär utplacerade. Ett finns bakom bardisken, det andra i säkerhetsbåset på ovanvåningen och det tredje i chefens kontor, i händelse av trubbel vid lagerportarna.

VAKTER I SKRAPAN (SCEN 3)

CSS-SNUTAR

STY 12-15
FYS 12-15
SMI 13-16
INT 8-12
PSY 10-14
PER 10-15

Förflyttning: 3/225

Handlingar: 3

SB: +1

Huvud 3, arm 6, mage 6, ben 7, bröst 7

RELEVANTA FÄRDIGHETER

Slagsmål 13
Pistol 15
Lätta automatvapen 10
Undvika 6
Perception 8

UTRUSTNING

Sherman.74, Modell 13 «Bolter»
2 extra magasin
M516S hagelgevär (ett per grupp om 3 man)
Stridsrustning (RF: 5, överallt)
Handklovar
Nycklar tiill samtliga dörrar i Skrapan

PERSONLIGHET

Vakterna vid Skrapan är diciplinerade, erfarna och hängivna sitt jobb. De ger sig inte in i utmaningar de inte kan vinna, utan kallar på förstärkning så fort någon tappar en hatt. De här säkerhetsvakterna är inte tränade till att spela hjältar... de är tränade till att skydda korporationens högkvarter med sina liv.



FÖRKORTNINGAR

- RF: Rustningsfaktor
 KP: Kroppspoäng, den mängd skada en kroppsdel kan motstå innan den blir obrukbar.
 SMI: Smidighet, en grundförmåga
 SR: Stridsrunda, ungefär 5 sekunder
 CL: Chans att Lyckas, vanligtvis det nummer du måste slå under eller lika med på 1T20
 DB: Defensiv Bonus
 SG: Svårighetsgrad
 HP: Hältepoäng
 IB: Initiativbonus
 MG: Magnitud, nivån i en kraft inom Konsten
 PSY: Psykisk kraft, en grundförmåga
 SB: Skadebonus
 PB: Perceptionsbonus
 PER: Personlighet, en grundförmåga
 FYS: Fysik, en grundförmåga
 STY: Styrka, en grundförmåga
 FV: Färdighetsvärde

VAPENDATA

- V: Vikt
 SV: Ett tillbehörs separata vikt
 L: Vapnets längd
 MAG: Magasinkapacitet
 SAL: Salva
 BEN: Benstöd
 J=Ja, N=Nej, T=Tillval,
 B=Borttagbart
 AX: Utfällbart axelstöd
 J=Ja, N=Nej, T=Tillval,
 B=Borttagbart
 GK: Granatkastare
 N=Nej, I=Inbyggd,
 T=Tillval, B=Borttagbar
 KB: Kedjebajonett
 N=Nej, I=Inbyggd,
 T=Tillval, B=Borttagbar
 KS: Kikarsikte
 N=Nej, T=Tillval,
 B=borttagbart
 FUNK: Funktion
 M=manuellt,
 H=halvautomatiskt,
 A=helautomatiskt
 RÄCKV: Vapnets räckvidd
 STY: Styrkekrav
 OT: Omladdningstid
 EV: Eldavbrottsvärde
 SY: Splitteryta
 SKA: Skada
 Pris: Vapnets kostnad

ROLLFORMULÄR #2

PERSONLIGHET

Karaktärens namn: _____

Spelarens namn: _____

Yrke: _____

Ålder: _____ Längd: _____ Vikt: _____

Arketyp: _____

Utseende: _____

ID-nummer/Alias/Personnummer:

Födelseort: _____

Bakgrund:

Uppväxthändelser: _____

Särskilda händelser:

Kläder: _____

Föräldrar: _____

Släktingar: _____

Andra vänner: _____

Upptredande: _____

Historia: _____

ILLUSTRATION

TILLGÅNGAR

Månadslön: _____

Kontanter: _____

Fordon: _____

Lägenhet: _____

Värdeföremål: _____

I förvar: _____

Skulder: _____

Övriga tillgångar:

UTRUSTNING

Utrustning	vikt	plats	Utrustning	vikt	plats	Utrustning	vikt	plats
------------	------	-------	------------	------	-------	------------	------	-------

SKAPELSEFORMULÄR

Tag detta formulär till hjälp när du skapar/förbättrar din karaktär. Under spelets gång kan SL använda detta formulär som referens

FÄRDIGHETER

STRID

- Missilvapen (SMI)
- Slagsmål (STY)
- Brottning (SMI)
- Kastvapen (SMI)
- Närstridsvapen (STY)
- Parera (SMI)

FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
				+3 +5 +7 +8 +9 +10 +11 +12

ELDHANDVAPEN

- Pistol (SMI)
- Gevär (SMI)
- Lätta automatvapen(STY)
- Tunga automatvapen(STY)
- Axelavskjutna vapen (INT)
- Granatkastare (SMI)

FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
				+3 +5 +7 +8 +9 +10 +11 +12

KOMMUNIKATION

- Administration (INT)
- Retorik (PER)
- Köpslå (INT)
- Socialt umgänge (PER)
- Förhörsteknik (PER)
- Bluff (PER)

FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
				+3 +5 +7 +8 +9 +10 +11 +12

RÖRELSE

- Fingerfärdighet (SMI)
- Smyga (SMI)
- Vighet (SMI)
- Klättra (STY)
- Flygfarkoster (PSY)
- Markfordon (SMI)

FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
				+3 +5 +7 +8 +9 +10 +11 +12

TEKNIK

- Kemi (INT)
- Vapensystem (INT)
- Datorer (INT)
- Elektronik (INT)
- Medicin (INT)
- Mekanik (INT)

FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
				+3 +5 +7 +8 +9 +10 +11 +12

SPECIAL

- Undvika (DB)
- Perception (PB)

FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
				+1 +2 +3 +4 +4 +5 +5 +6

ANDRA FÄRDIGHETER

- ()
- ()
- ()
- ()
- ()

FV	GRUND	MOD	ANMÄRKNINGAR	TILLVAL
				+3 +5 +7 +8 +9 +10 +11 +12

SPECIELL INFO...

MÖRKA GÅVOR / KONSTEN

BIO / NEKROTEKNOLOGI

STIGMATA / CYBERNETIK

ÖVRIGT

KÄTTARFORMULÄR

Karaktärens namn: _____

Spelarens namn: _____

Apostel: _____

Korporation/Syndikat: _____

Arbetsgivare: _____

Yrke: _____

Grad/Titel: _____

Socialnivå: _____

Utseende: _____

Degenereringsnivå: _____

Metamorfosnivå: _____

Bakgrund: _____

Uppväxthändelser: _____

Speciella händelser: _____

Cell: _____

Medkonspiratörer: _____

Historia: _____

STY

FYS

SMI

INT

PSY

PER

--	--	--	--	--	--

FÄRDIGHETER

STRID

Stridskonst (STY+SMI)/2
Lönnmord (SMI)

TEKNIK

Martering (INT)

MÖRK TEKNOLOGI

GRAD:

Svart Teknologi (INT)
Nekroteknologi (INT)
Bioteknologi (INT)

FV GRUND MOD ANMÄRKNINGAR TILLVAL

				+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12

FV GRUND MOD ANMÄRKNINGAR TILLVAL

				+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12

FV GRUND MOD ANMÄRKNINGAR TILLVAL

				+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12

MÖRKA GÅVOR

BIOTEKNOLOGISKA
GÅVOR

NEKROTEKNOLOGI

ÖVRIGT

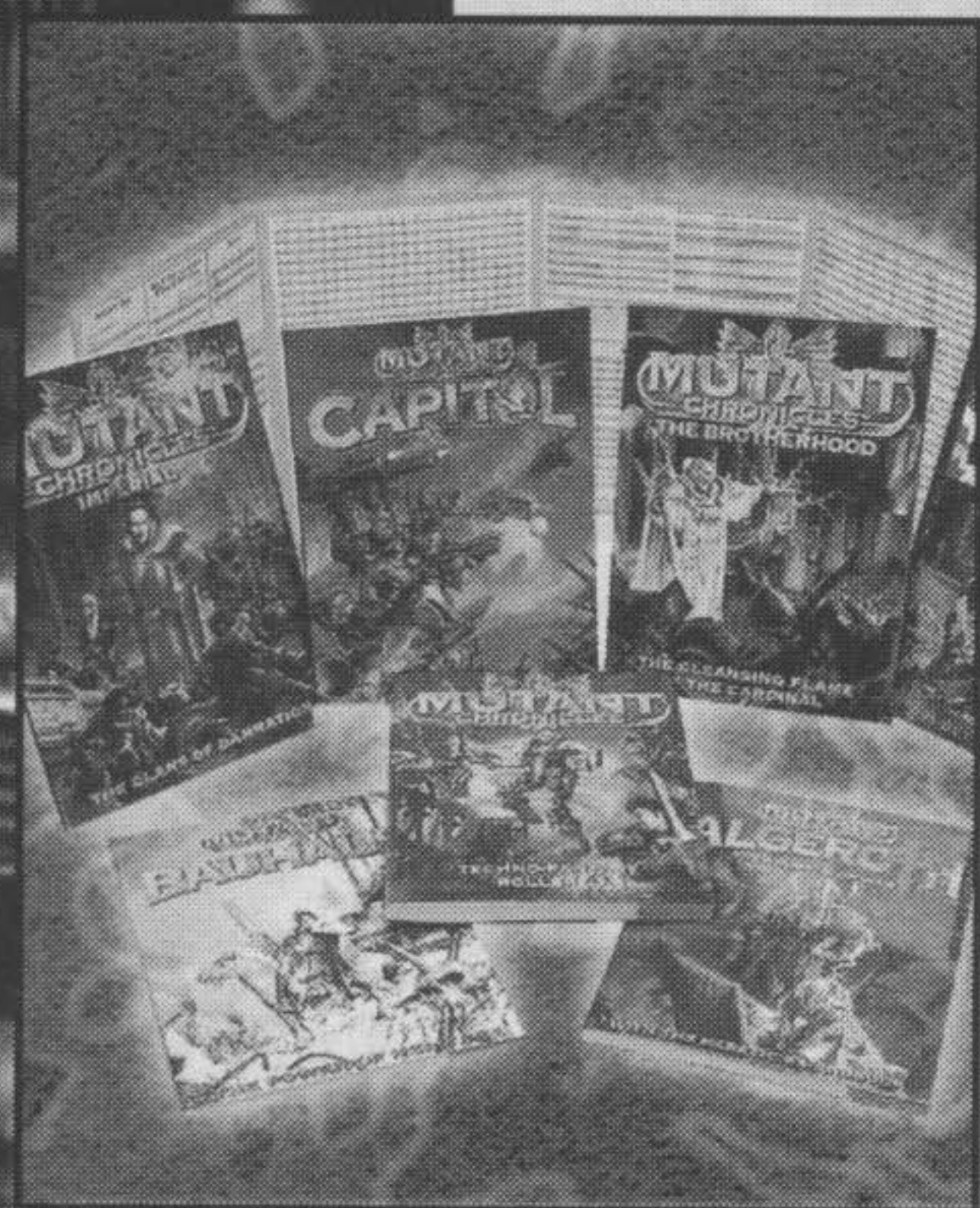
MUTANT CHRONICLES ROLLSPELET

SUPPLEMENT / KAMPANJBÖCKER

- Frilansarens Handbok, med Spelledarskärm
- Capitol
- Imperial
- Mishima
- Cybertronic
- Bauhaus
- Algeroth
- Ilian
- Brotherhood

ÄVENTYR

- Det Andra Sigillet (*Venusian Apocalypse del I*)
- De Fyra Ryttarna (*Venusian Apocalypse del II*)
- Ondskans Ansikte (*Venusian Apocalypse del III*)



WARZONE FIGURSPEL

SUPPLEMENT / REGELUTÖKNINGAR

- En Värld i Krig (*Kompendium #1*)
- Vredens Tid (*Kompendium #2*)
- I Stridens Hetta (*Kompendium #3*)
- Worlds at War: Dark Eden
- Worlds at War: Venus

MÅNATLIG TIDNING

- «Chronicles»

- ÖVER 200 DETALJERADE METALLFIGURER till samtliga fem Korporationer, Brödraskapet, alla fem Apostlar, Kartellen och Dark Edens underbara värld, inklusive fordon.

- TERRÄNG, BYGGNADER OCH FORDON I RESIN

- MÅLARSET



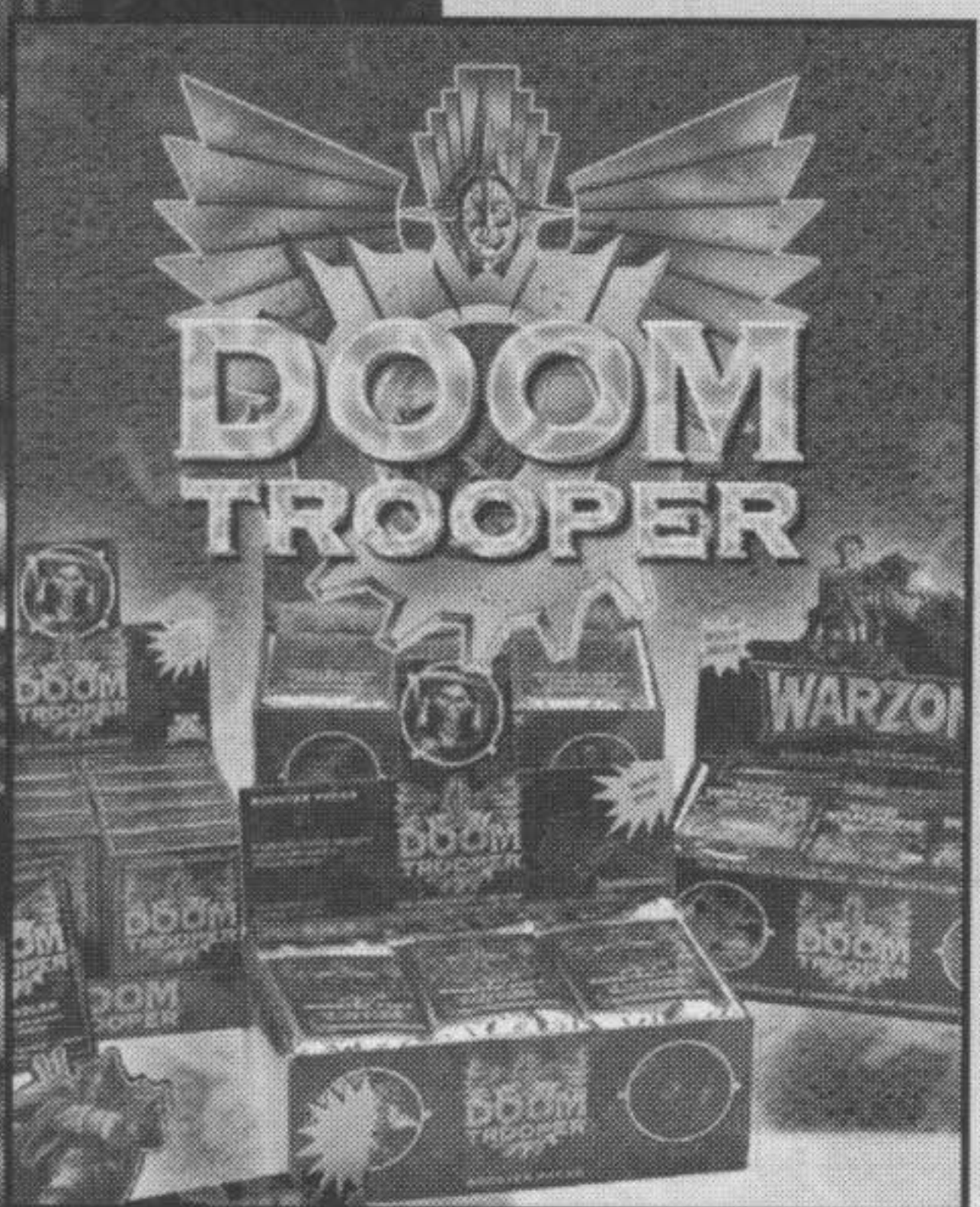
DOOMTROOPER SAMLARKORTSPEL

GRUNDSPEL

- DOOMTROOPER; över 300 kort i tre olika vanlighetsfrekvenser! Världens mest spridda kortspel, tillgängligt på fjorton språk över hela jorden!
- DARK EDEN; Ta ner dina trupper på Jorden i detta strategiska actionladdade kortspel om världslig dominans och våldsamt krigsföring.

EXPANSIONER

- Inquisition (introducerar Åkallandets Konst)
- Warzone (introducerar Stridszoner)
- Mortificator (introducerar Gifter)
- Golgotha
- Apocalypse (introducerar Ki Krafter)
- Paradise Lost (Doomtrooper på Jorden)
- Genesis (den första och spelförändrande expansionen till kortspelet Dark Eden)

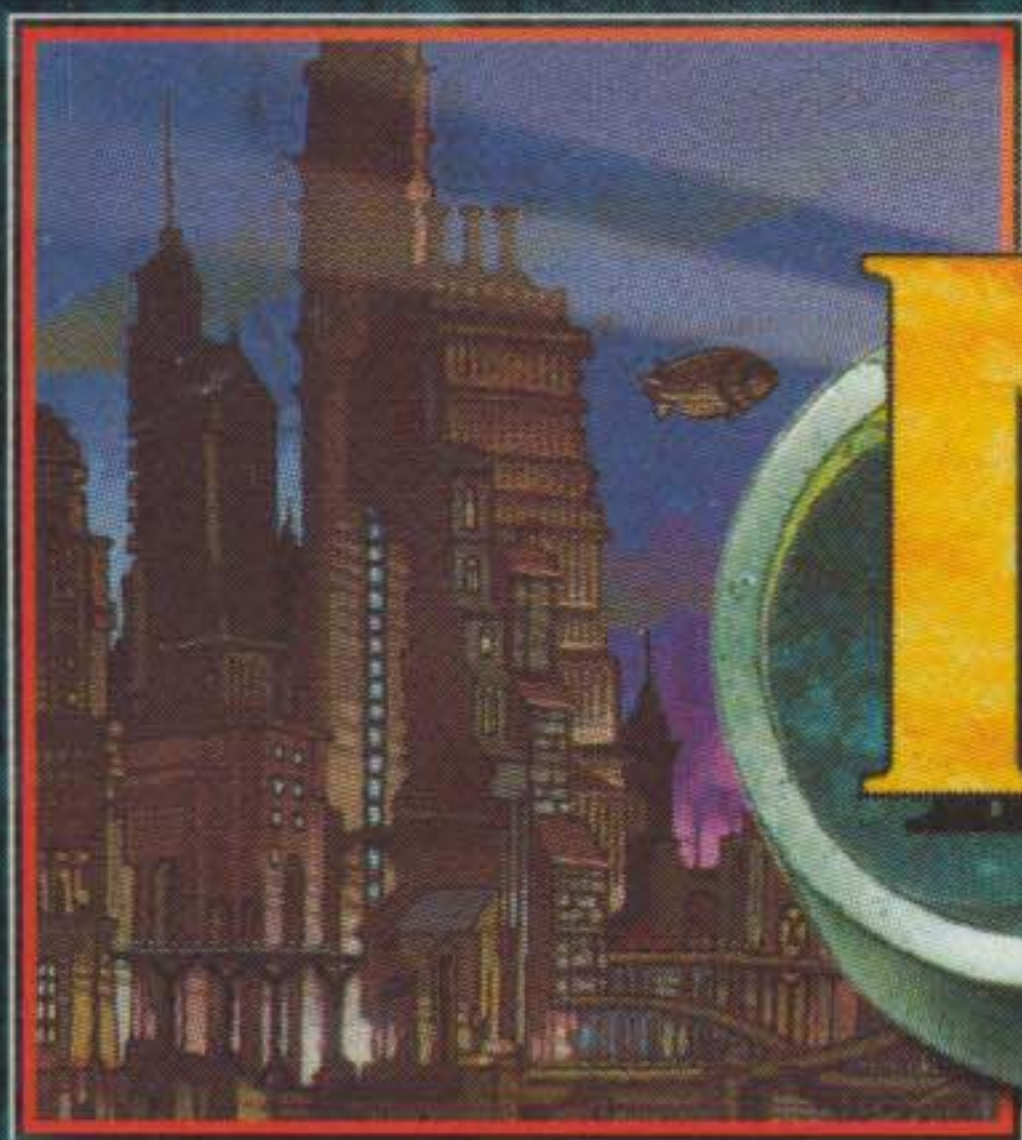


SÄLLSKAPSSPEL, ROMANER, SERIER, DATASPEL OCH MER...

- GOLGOTHA – SERIE I FYRA DELAR, SAMLINGSVOLYM samt BAKGRUNDSBOK (*från Acclaim comics*)
- DOOMTROOPERS – TV-spel till SEGA och Nintendo (*från Playmates*)
- DOMEDAGENS HJÄLTAR – Slående våldsamt krigsföring på enhetsnivå med över 20 detaljerade plastfigurer!

- BLOOD BERETS – Snabbt och aggressivt stridsspel mitt i Venus ångande djungler.
- KAMPEN OM CITADELLET – Låt dina Ezoghoular och Razider slå sina Doomtrooper motståndare med häpnad i detta spel om kampen för livet och ond bråd död.
- IN LUNACY, FRENZY and DEMENTIA – En actionladdad romantriologi i Mutant Chronicles universum! (*från ROC/Penguin*)

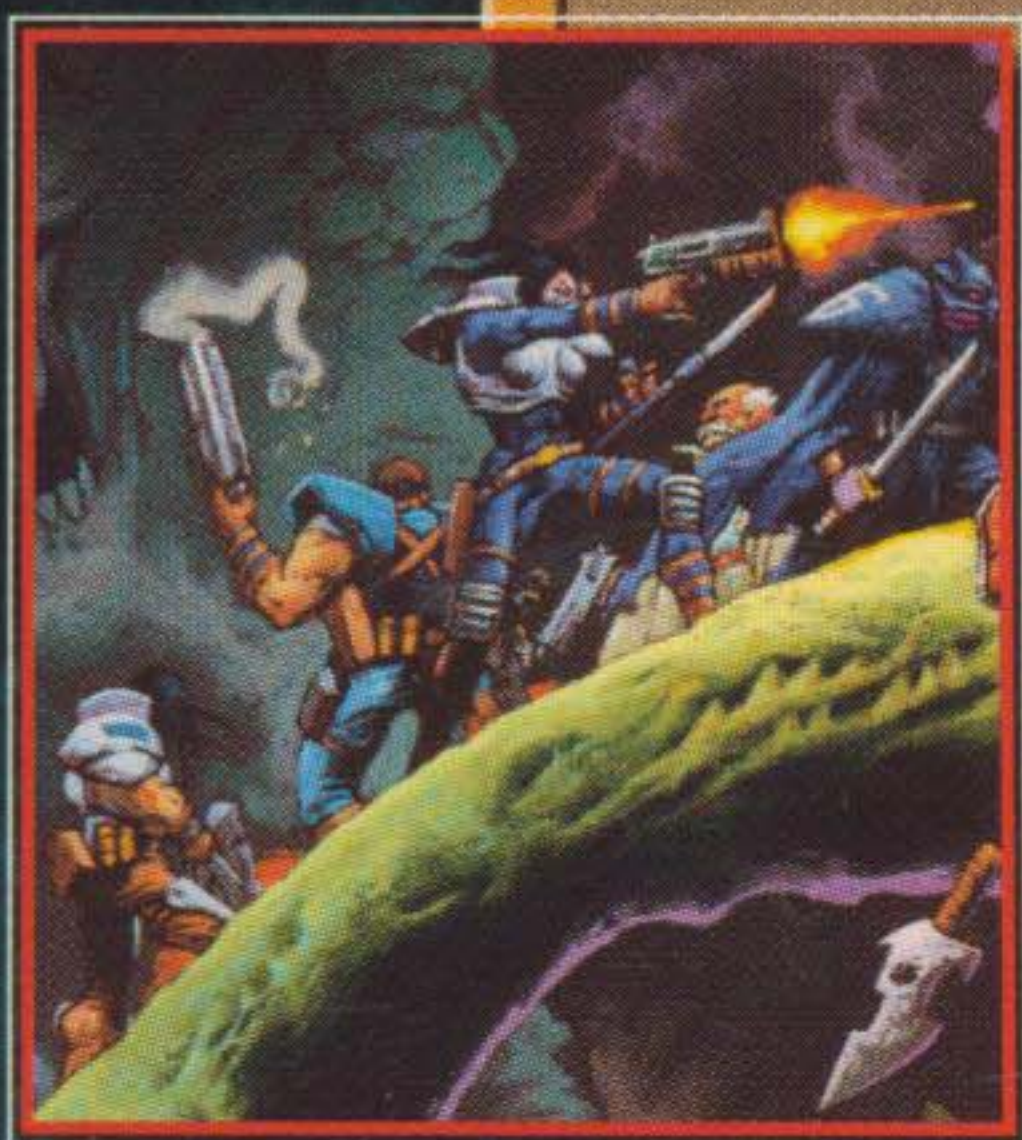
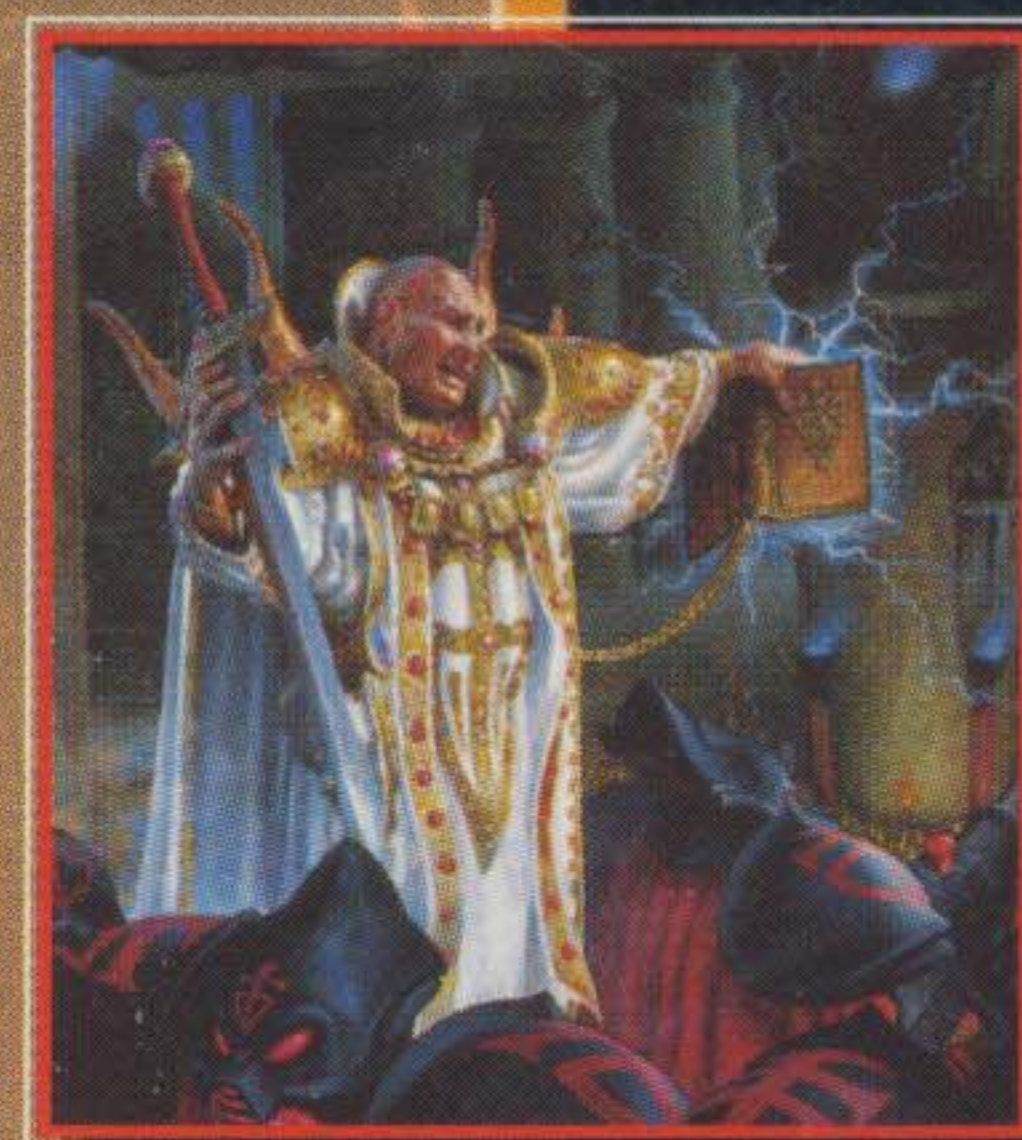




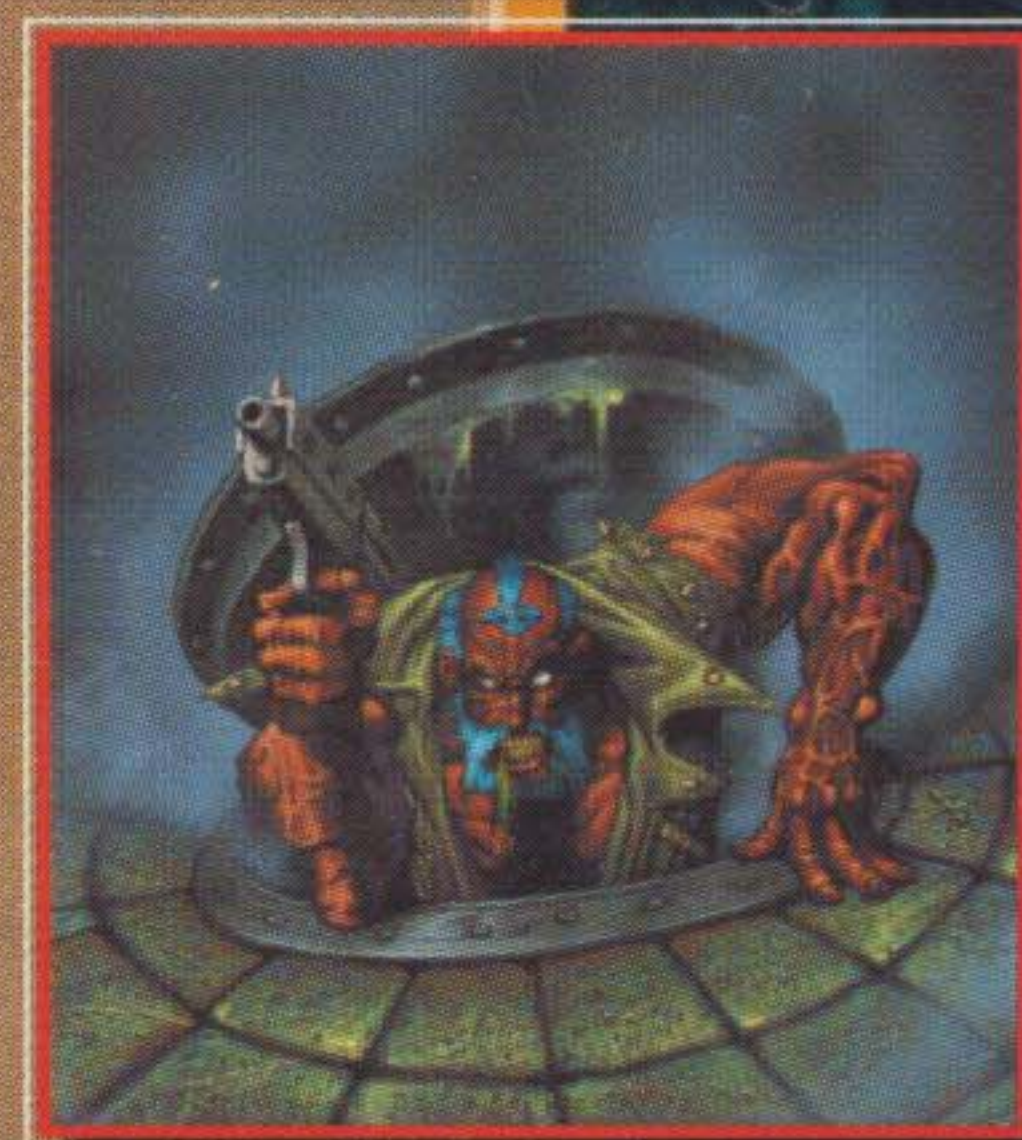
MUTANT CHRONICLES



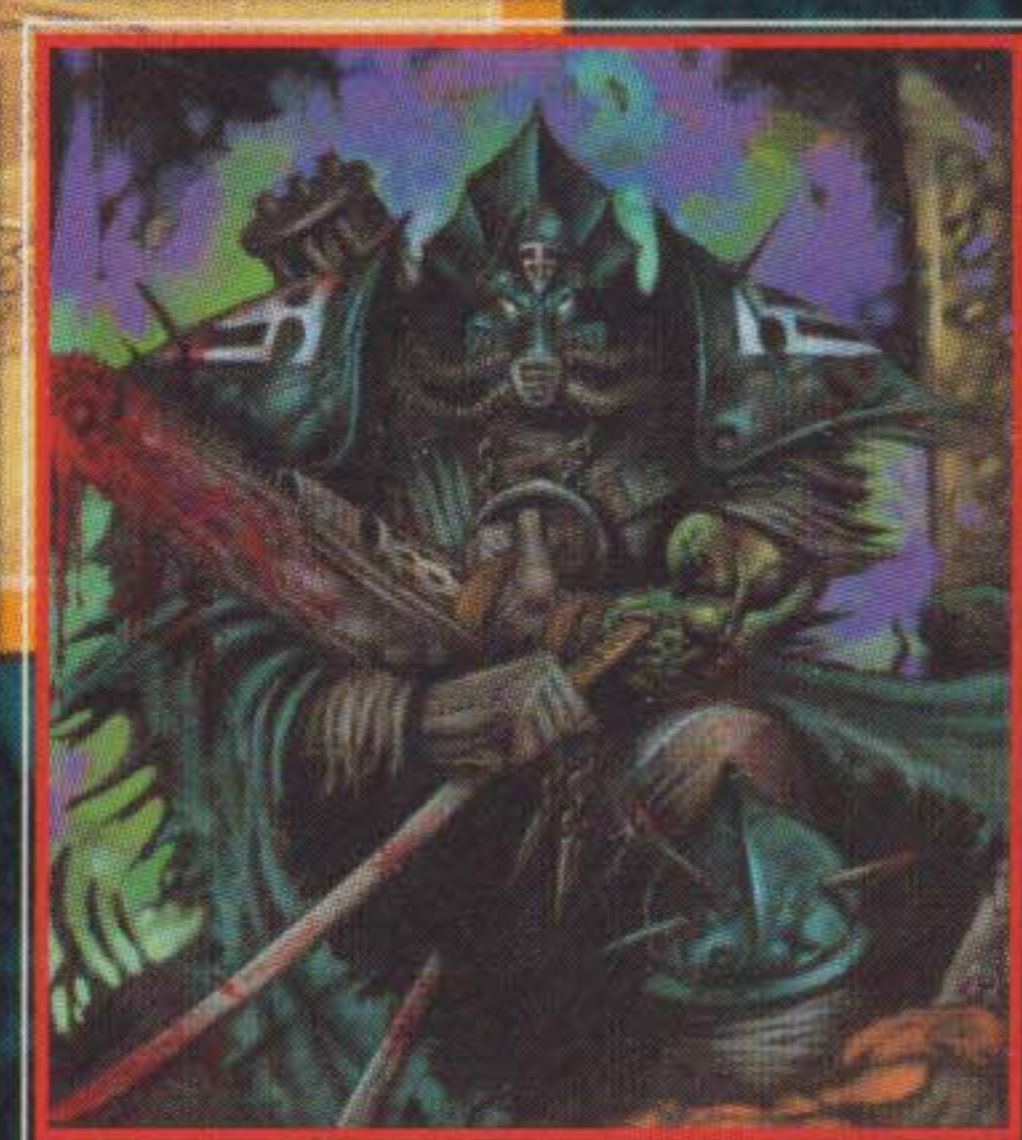
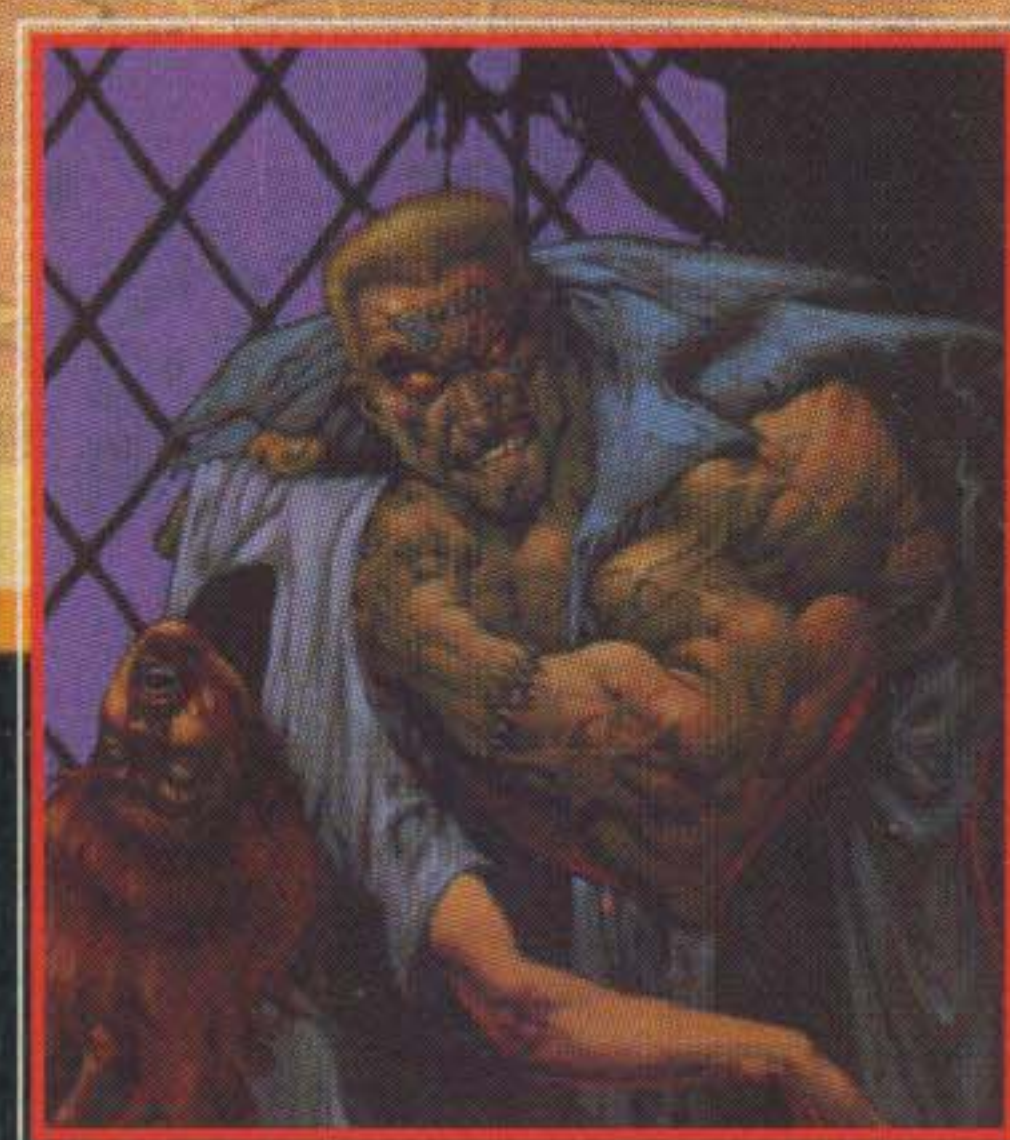
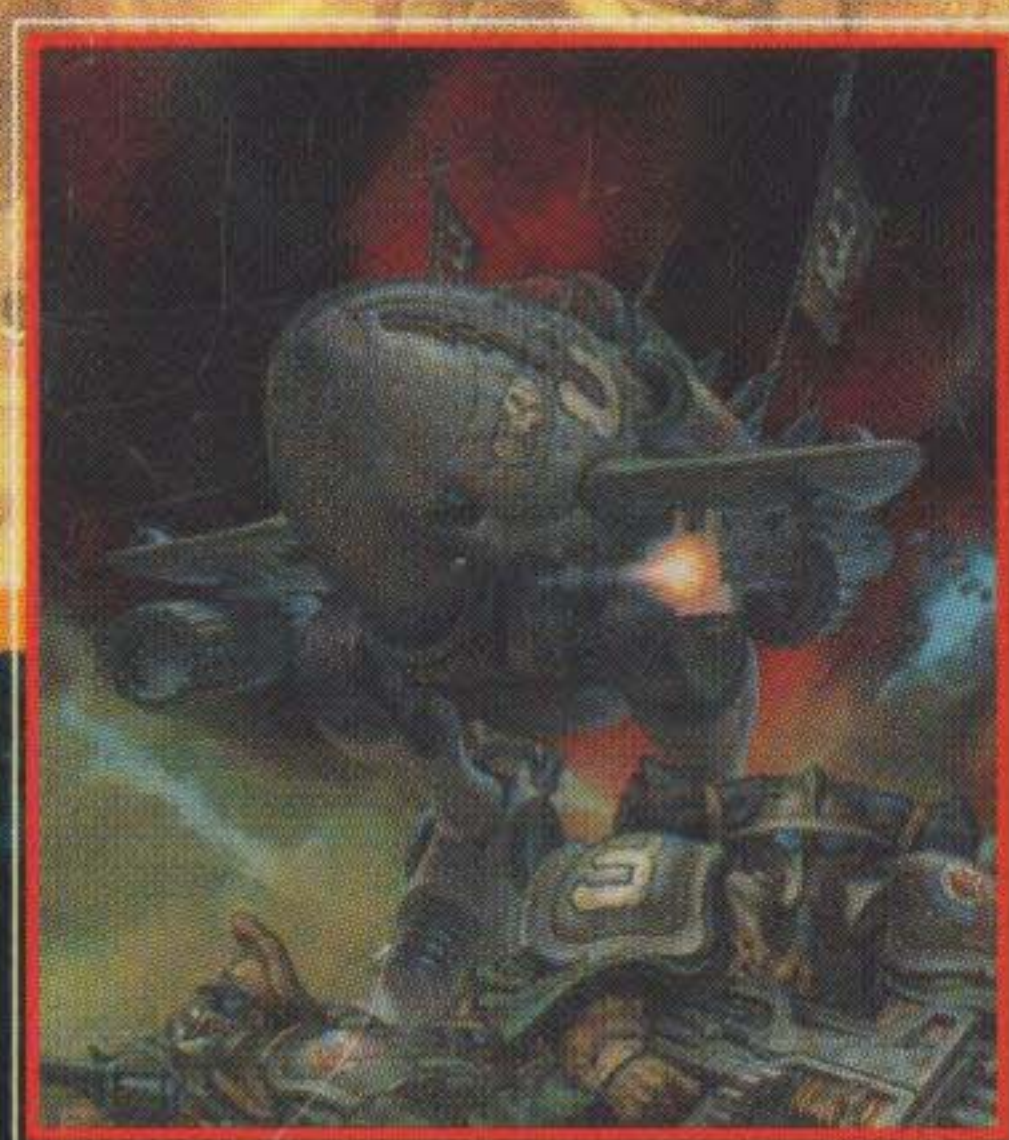
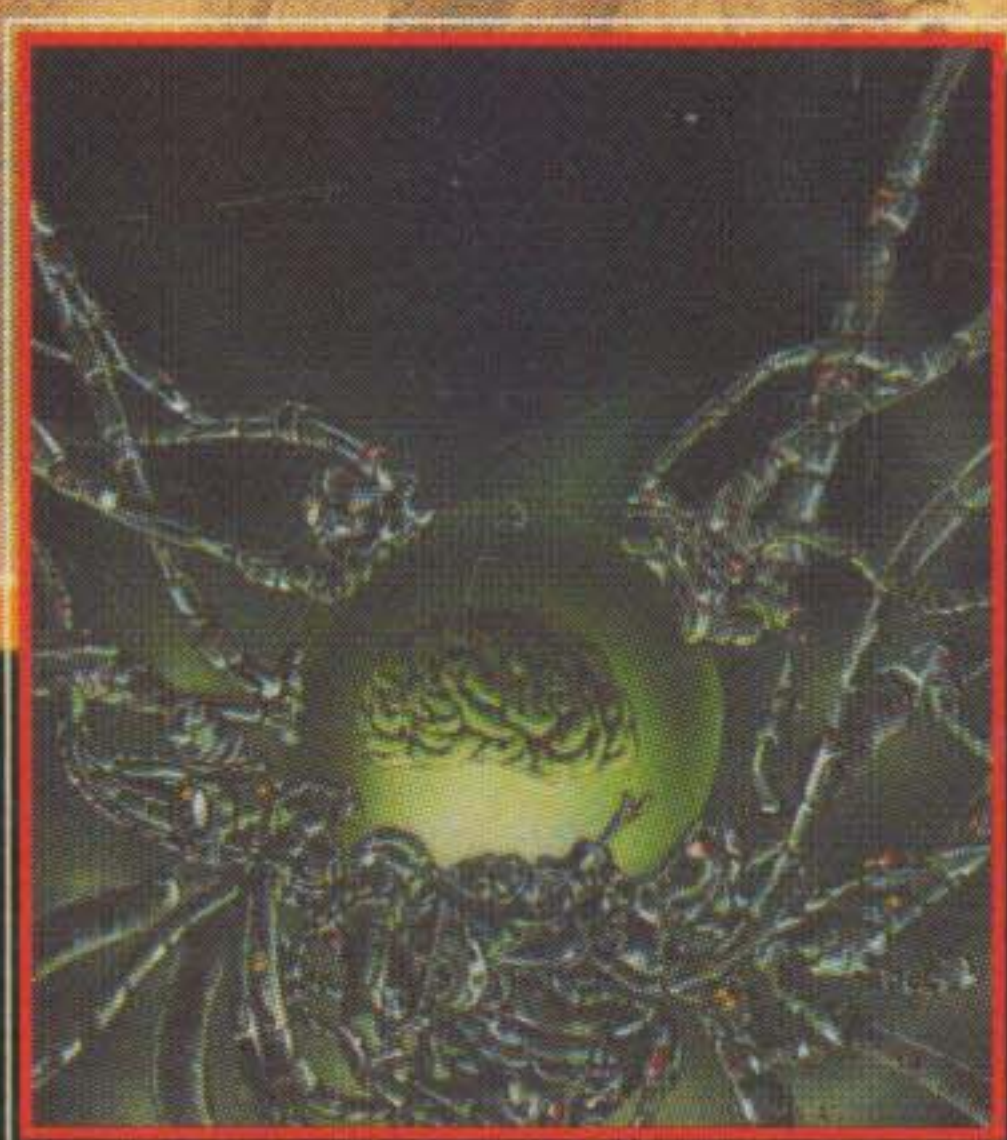
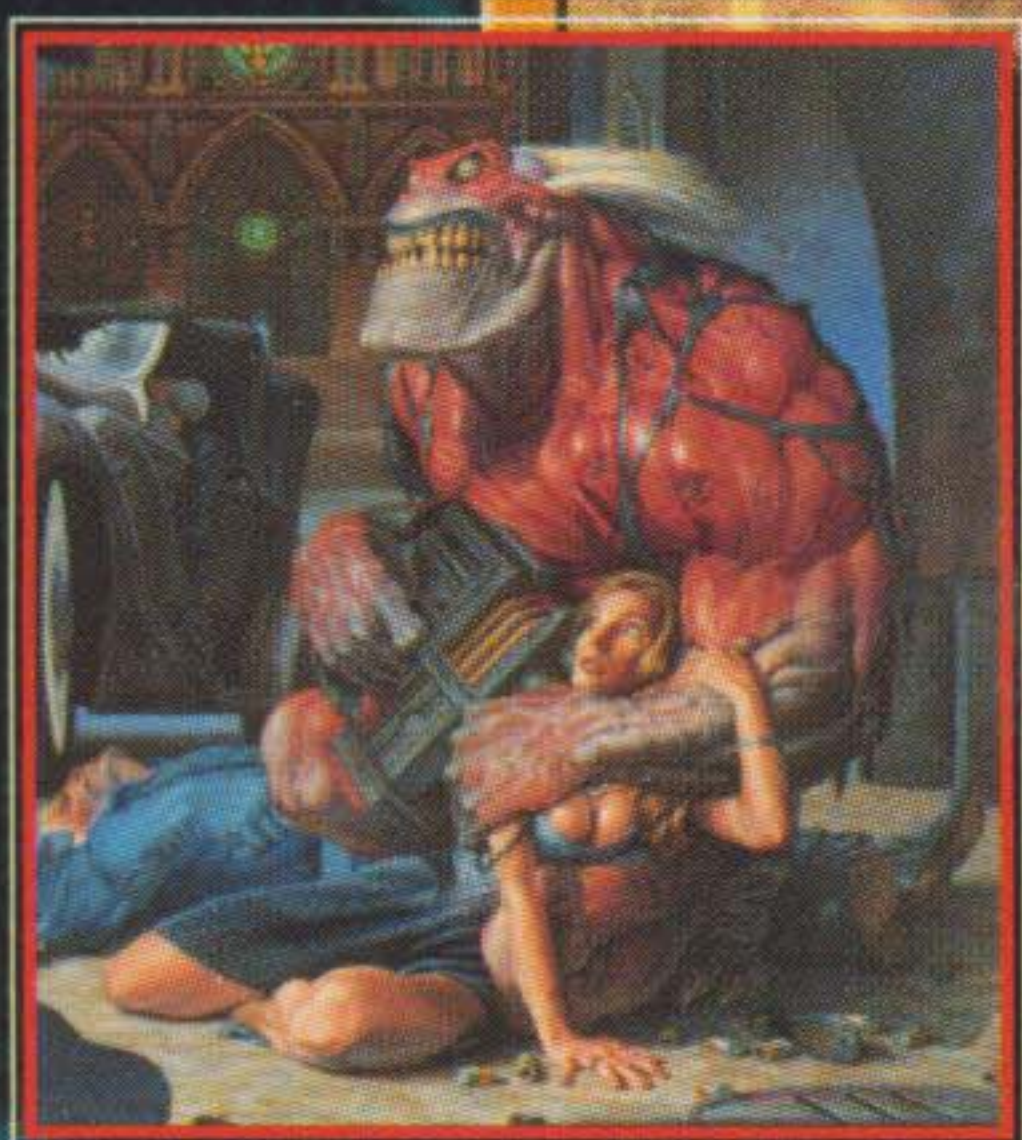
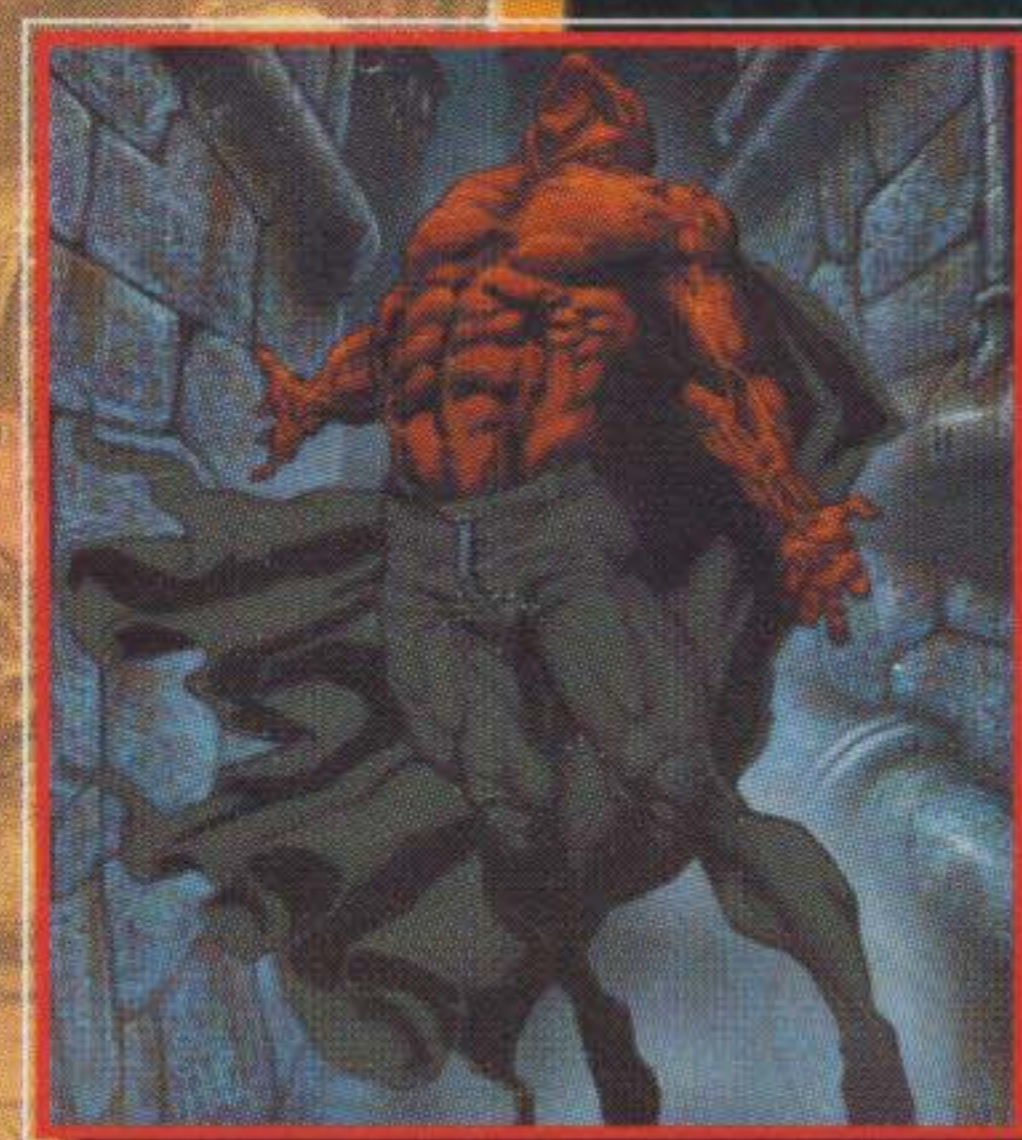
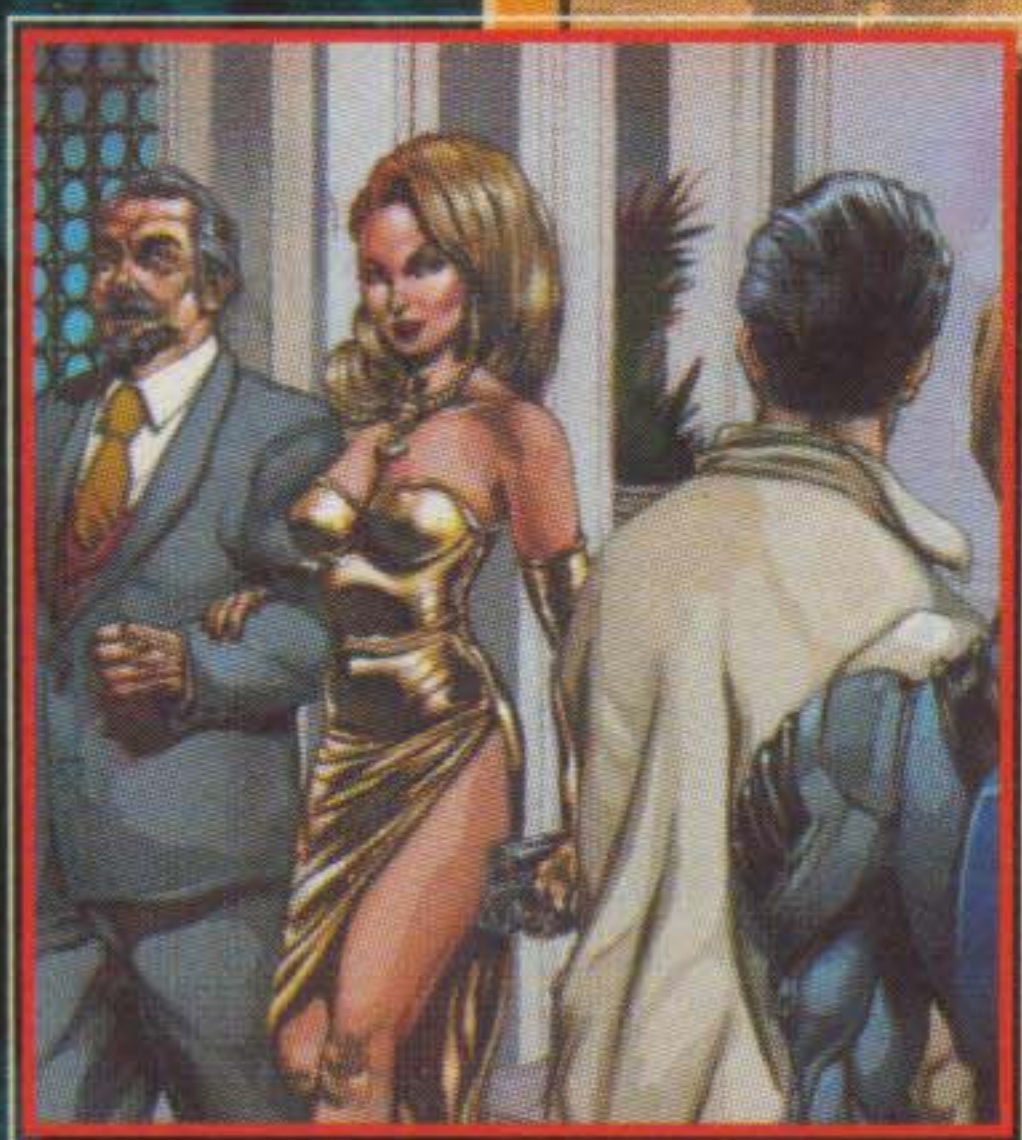
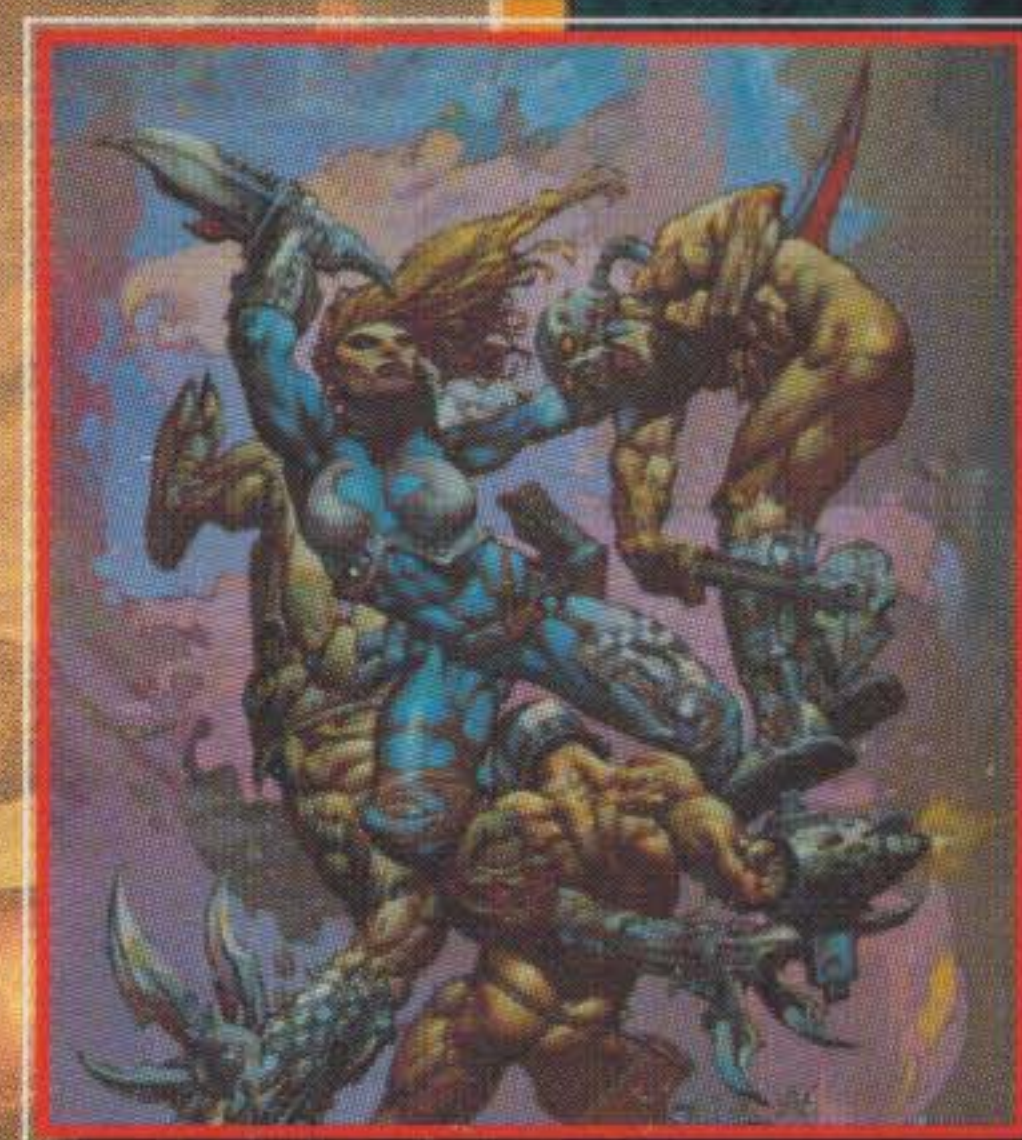
Solsystemet är ett rasande inferno av död och förstörelse. De inre planeternas ytor har svepts rena av den Mörka Legionens horder av nefariter, nekromutanter, razider, pretorian stalkers och odöda legionärer. I den avlägsna framtidens enorma städer smyger kättare kring i mörka gränder och sprider sina läror om avundsjuka, snikenhet och krig.



Mutant Chronicles – Rollspelet – tar dig med till en fantastisk techno-fantasyvärld där Ni är Hjältarna. I denna bok finner du allt du behöver veta oavsett om du vill att äventyren skall utspela sig i skuggan av Lunas katedraler och skyskrapor, i Venus ångande djungler, eller i Mars ogästvänliga öknar. Med mer än 20 olika bakgrunder för rollpersoner, har du full frihet att skapa din egen detektiv, soldat, inkvisitor eller frilansare.



Den här andra utgåvan av världens populäraste techno-fantasyrollspel har förbättrats med nya regler för att skapa rollpersoner, ett uppgraderat stridssystem och mer om Konsten och den Mörka Symmetrin. Dessutom innehåller den mer bakgrundsinformation om Mutant Chronicles universum, bl.a. ett uppslag med en karta över Luna, solsystemets största stad någonsin.



#001-2604

TOP GAMES
SWEDEN AB
Scandinavian Games Distributor



ISBN 91-7898-452-1



Copyright © 1997 Target Games AB. All Rights Reserved. Mutant Chronicles, Warzone and all Character names and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Target Games. Mutant Chronicles is a registered Trademark